
NUMÉRO 230 - MAI 2010
joystick
NOUVELLE FORMULE !
WWW.JVN.COM
UN RAT ?
MAIS Y'A PAS
DE RAT ICI !
DOSSIER
24H DANS LES SECRETS DE LA RÉDAC
Nos reportages qui se transforment en plans lose…
REPORTAGE
APB
PASSÉ L'ÂGE DE JOUER AUX GENDARMES ET AUX VOLEURS ?
MATOS
Le premier processeur 16 cœurs testé
Les meilleurs composants pour votre machine
TEST
SPLINTER CELL CONVICTION
Carrément convaincus !
(ok, elle est facile)
RÉZO
STARCRAFT II
Progamers et n00bs parlent de la bêta
L 13925 - 230 - F: 6,95 €
Yellow MEDIA
Numéro 230 / Mai 2010 / FRANCE métropolitaine 6,95€ / BEL 8,50€ / DOM 8,50€ / RÉU 9,35€ / TOM Avion 1800 XPF / TOM Surface 1100 XPF / CH 14 FS / CAN 11,25 $ / LUX 8,50€ / MAR 83 DH / PORT cont 8,50€

JOYSTICK N°230 - MAI 2010

Édité par Yellow Media
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr

Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur des rédactions : Brice N'Guessan
Rédacteur en Chef : Jean-Pierre « Death Pote » Abidal
Chefs de rubrique : Fabio « Sundin » Bevilacqua, Sylvain « Lucky » Tastet
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Directeur artistique délégué : Vincent Meyrier

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Kevin « Deez » Bitterlin, Damien « Savonfou » Coulomb, Cyril « Cyd » Dupont, Jean-Marc « Boba Fett » Delprato, Guillaume « C_Wiz » Louel, David « Kracoukas » Vandebeuque, Wilfrid Desachy, Viviane Fitas.
Illustrations : Mathieu « Gruth » Guéritte

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directeur de Publicité : Didier Péchon
Directeur de Clientèle : Willy Weingartner
Responsable trafic : Maguy Édouard

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargée de fabrication : Chloé Girault (chloe.girault@yellowmedia.fr)

DIFFUSION ET VENTE D'ANCIENS NUMÉROS
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Anciens numéros : 01 44 84 05 50
Diffusion : MLP
Impression : Stige S.p.A.
Siège social : San Mauro Torinese (To).
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.







OC = OVERCLOCKING DE CERVEAU

Le mois dernier, en réponse aux lecteurs qui nous demandaient pourquoi nous ne parlions jamais de Linux, j'évoquais dans la chronique les raisons pour lesquelles l'OS libre était de moins en moins supporté par les « grands » développeurs. Depuis, pour des raisons purement personnelles (notamment ma passion pour les machines obscures et le retro-gaming), je me suis un peu plus penché sur la question de Linux - non pas sur PC et processeurs X86 - mais sur des architectures basées sur des processeurs ARM ou Mips. L'offre existe bel et bien, les applications semblent nombreuses mais, pour être honnête, il est parfois difficile de s'y retrouver : peu d'informations sur les configurations réellement nécessaires, les limites d'utilisation... Bien sûr, après des heures et des heures à arpenter les forums, à tester soi-même différents fichiers et distributions, il est possible d'arriver à ses fins. D'où mon interrogation : comment réussir à démocratiser un OS ou un système OpenSource, lorsque tout est fait pour dissuader l'utilisateur final ? Attention, loin de moi de décrier Linux et les nombreux développeurs qui font - gratuitement - en sorte d'offrir des applications pour les utilisateurs, mais un système plus simple pour récupérer et installer des programmes (et notamment tous les jeux OpenSource) est indispensable pour fédérer davantage d'utilisateurs. À force de vouloir se démarquer du « grand méchant Crosoft » (une appellation souvent méritée à mon sens), les Linuxiens sont peut-être en train de scier la branche sur laquelle ils sont assis. Je m'attends déjà à des trolls du genre « Death Pote, c'est qu'un n00b qui se la pète » mais, finalement, tout le monde ne l'est-il pas un jour ou l'autre... ?

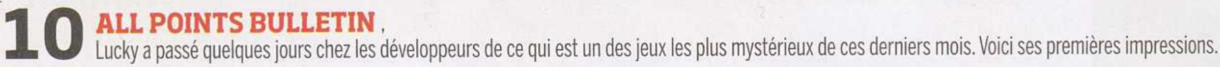
DEATH POTE

SOMMAIRE





« Un TPS urbain bercé au doux son des sirènes de police. »



joystick

N° 230 Mai 2010



60 SPLINTER CELL : CONVICTION Sam Fisher est en forme, et ça se voit !



82 STARCRAFT II Des joueurs de tous horizons répondent à LA question : que vaut cette bêta ?



joystick
101-109,
rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Mail :
courrierjoystick@
yellowmedia.fr

ÉCRIVEZ-NOUS

La rédaction tient à remercier chaleureusement le lecteur qui a eu le courage de nous écrire sur du vrai papier au mépris de la déforestation. Un courrier évidemment politique.



Cher Joystick,

-D'abord, je voudrais savoir si vous pouviez être plus clairs en causant matos? Moi, j'pige que dalle.
- ensuite, pouvez-vous faire une rubrique pour « Tom Clancy's Rainbow Six Vegas » avec astuces (non, je ne suis pas un noob !), codes, et cheats?
- Puis, comment faire pour augmenter mon taux de DPS dans W.O.W. (World of Warcraft)?
- Aussi, dans l'édito du n°215, vous dites que la crise a épargné le jeu vidéo. C'est pas vrai !!! Avant j'avais économisé pour un jeu vidéo, après il me manquait 10 euros.
- Dernièrement, quel niveau d'étude faut-il pour devenir un BON level designer? Faut-il obligatoirement savoir bien dessiner?

P.S. = Répondez-moi vite et mettez-moi dans la rubrique Courrier des lecteurs sinon, je fais sauter eeeuuuuuuhhh... ce caillou! Et attention, je mords...
*P.P.S. = pourquoi avez-vous changé « j'ai faim! Ça chips, non? » pour *C-wiz*?*

Mikamikaze du 37 (l'anti-noob)

JOYSTICK : Alors déjà, je tiens à vous féliciter. Ça n'est pas tous les jours que nous recevons une jolie lettre postale avec papillons dessus, écrite à la main sur du vrai papier d'écolier fait avec de vrais arbres. Ceci dit, passons à vos questions :
- C'est l'éternel débat. D'un côté des hordes de lecteurs nous hurlent qu'ils n'y entravent que dalle et de l'autre tous les fins limiers du hardware menacent de saboter nos fauteuils de bureau si l'on ne les assomme pas de chiffres éblouissants. Mais le matos a déjà été simplifié. Maintenant, vous voudriez quoi? Qu'on vous explique comment brancher la prise de votre PC?
- On va faire simple : non.
- Essayez les stéroïdes de lamantins, ou farmez des emblèmes à la tonne.
- Oui, et d'ailleurs j'ai glissé une moufle dans mon PC. Il était très content car il y faisait beau.
- Ça semble terriblement banal, mais pour devenir un bon level designer, il faut du talent et une bonne connaissance du jeu sur lequel vous travaillez, de ses petites subtilités gameplay. Sinon, il n'est pas nécessaire de savoir « bien dessiner ». On n'attend pas d'un level designer qu'il sache égayer ses niveaux d'une représentation à l'échelle 1 du plafond de la chapelle Sixtine, il doit surtout savoir tirer parti du décor pour doper l'intérêt du jeu. Donc un croquis vite fait sur un coin de nappe grasse devrait suffire.
P.S. : Ce caillou n'a rien fait, restez raisonnable.
P.P.S. : Gné?

Bonjour Joy,

Troisième mail que je vous envoie, et pour ne pas changer je parle encore de Quantic Dreams. Alors je sais que Death Pote n'était pas fan de Fahrenheit et donc probablement pas plus de Heavy Rain. Il n'empêche que moi j'aime :) The question : Mais pourquoi Monsieur Cage n'avez-vous pas sorti votre chef-d'œuvre Heavy Rain, plébiscité par la presse, sur PC????? Y'a-t-il un infime espoir qu'il soit adapté????? Dites-moi oui !!!!

Steve Formento

JOYSTICK : Bonjour cher et opiniâtre lecteur. Quand je vous lis, j'ai l'impression d'être face à l'un de ces grands révolutionnaires qui ont marqué l'Histoire. Du genre de ceux qui n'avaient pas peur de brandir haut une bannière libertaire face à leurs oppresseurs. Ceux qui grâce à leur courage et leurs combats, ont inondé le monde d'espoir, au point d'avoir leurs portraits floqués sur les T-shirt d'étudiant, devenant d'éternels symboles. Hélas, cher et opiniâtre lecteur, vous savez comme moi qu'en général les révolutionnaires se prennent des désillusions plein la tronche. Aussi je vous le dis : vous ne verrez jamais Heavy Rain sur PC même si un temps il en était question. Pourquoi? Simplement parce que Sony est l'éditeur du jeu. Donc, tout comme God of War 3, Ratchet & Clank ou encore Little Big Planet, ces titres ne sont disponibles que sur les machines Sony.

VU SUR LE BLOG

Sur le blog, nous avons un fanatique défenseur de BioShock 2 (bossant pour 2K Games ?), jeu qui peut rendre... fou.

Je l'ai acheté et le jeu marche très bien ! Un trésor de programmation ! Un chef-d'œuvre ! Une œuvre d'art ! Une boucherie ! [...] Mgremont honte à toi ! Tu ne peux donc pas jouer au multi qui est une vraie perle ! [...] Mais sans serveurs PC et Xbox communs, impossible de fragger entre potes. Une charitable âme pcéiste pour fragger des tas de gens dans les tréfonds de l'Atlantique ? J'EN AI MARRE FRAGGEZ-MOI !! HU HEADSHOT, MULTI-KILL ! DOMINATION ! LES GRAPHISMES DU DERNIER FF SUR WII SONT PIRES QUE WIISPORTS !!

acid-d3mon




REGNUM
ONLINE
REJOIGNEZ LA BATAILLE
EN MODE
ROYAUMES CONTRE ROYAUMES !
VERSION COMPLETE SUR LE DVD
INSCRIPTION ET
TELECHARGEMENT GRATUIT :
regnum.gamigo.fr
.games
gamigo
Published by gamigo AG. All rights reserved. © 2002-2010 NGD Studios. All rights reserved.
Regnum is the copyright and trademark of NGD StudioC. All rights reserved.
ngd-studios

VOTRE DVD

Ce mois-ci, comme tous les mois, **le monde a besoin d'un héros du genre bourrin et déterminé** pour donner un coup de pouce à la justice. Devinez qui va s'y coller ?




Alors là, pour les missions d'espionnage nocturne, vous êtes grillé.

Le jeu complet

Genre Hack'n slash - **Éditeur** Focus Home Interactive - **Développeur** Cyanide **Site** www.loki-game.com/fr

Loki

À l'exact opposé d'un Heavy Rain et de ses scénarios à tiroirs se tient Loki dont toute l'histoire peut se résumer à : « OMG ! Seth est un méchant dieu ! Vite, joueur, cours lui incruster ton poing dans les dents ! Et n'oublie pas de massacrer les trois millions de monstres qui le protègent, hein ? » Comme le disait l'ami Cyd dans le Joy 195, si Loki n'est pas le jeu le plus fignolé du monde, il est sans doute l'un des hack'n slash les plus bourrins et longs qui soient (@ Cyd : excellent test camarade !). Petit conseil d'ailleurs : choisissez vos pouvoirs avec discernement, ils sont très longs à obtenir et certains sont inutiles… ou l'étaient du moins, à la sortie du jeu. À ce sujet, si j'en crois le message écrit au marqueur sur mon écran, l'ami TBF tient à vous avertir que le client présent sur le DVD est déjà patché jusqu'aux yeux (version 1.0.8.3), donc inutile d'en rajouter. Bon massacre !

Free 2 play

Genre MMORPG - **Éditeur** Aeria Games - **Développeur** Aeria Games **Site** http://fr.grandfantasia.aeriagames.com

Grand Fantasia

Kévin de France, de Navarre, des DOM ou de TOM, vos prières ont été entendues ! Un client français pour le très kikoo Grand Fantasia vient de voir le jour sur le portail Aeria Games **www.aeriagames.com**. C'est asiatique à 8 000 %, bourré de héros prépubères et de gentils chocobos souriants prêts à déglinguer du bad guy dans la bonne humeur… Du lourd quoi ! Mais quand même, mention spéciale aux surprenantes musiques de fond qui jaillissent sans prévenir au hasard des silences… Une expérience fascinante, surtout en open space. Je vous la conseille.



ET AUSSI…

Free 2 Play

Regnum Online

On s'imagine toujours qu'avant d'entreprendre une carrière de diplomate, il est nécessaire d'avoir des diplômes plein les poches. Avec Regnum, j'ai appris qu'une bonne hache à double tranchant pouvait parfaitement remplacer de longues études. Pour vous en convaincre, jetez un œil sur ce MMORPG qui se targue d'être « le meilleur jeu gratuit basé sur un système de RvR ». Et parce que nos amis pengouïnophiles ont le droit d'être joueur comme tout le monde, il existe également un client Regnum pour Linux.

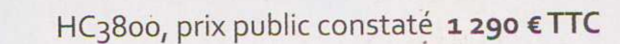


Mods & jeux indé

On vous aime

Pour ceux qui n'auraient toujours pas trouvé leur bonheur sur cette page, notons que ce DVD Joy 230 cache quelques mods Half-Life 2 et tout un assortiment de jeux indé certifiés approuvés par notre Yavin national de Bordeaux (ne cherchez pas, ça ne veut rien dire). Enjoy !





ENVIE DE **FULL HD ?**

Profitez de la
NOUVELLE OFFRE
Blu-Ray de
MITSUBISHI ELECTRIC !

Pour l'achat du vidéoprojecteur Full HD Mitsubishi Electric HC3800, repartez avec un lecteur Blu-Ray Philips BDP2500 pour



DE PLUS SEULEMENT !*

ATTENTION,
offre limitée à **2 000 PACKS !**

Agence ComIT / Groupe Megacom – www.comit.fr









Mitsubishi Electric, le leader en France de la vidéoprojection home-cinéma Full HD
www.vis.mitsubishielectric.fr
*Offre valable du 1er Mars au 30 Juin 2010 dans la limite des stocks disponibles chez vos revendeurs habituels (www.boulanger.fr - www.fnac.com - www.darty.com - COBRA, HIFISSIMO...)

Genre MMOTPS
Éditeur Realtime Worlds
Développeur Electronic Arts
Sortie Troisième trimestre 2010

ALL POINTS BULLETIN

LES PRINCES DE LA VILLE

Parce que le MMO ne se résume pas à un nain tabassant un elfe avec ses propres jambes, voici APB, un TPS urbain bercé au doux son des sirènes de police et des douilles qui pleuvent sur le bitume.



À SAVOIR

1 Contrairement aux apparences, le gameplay d'APB est plus proche d'un Counter-Strike que d'un GTA.

2 Les deux factions ennemies sont relativement similaires mais les criminels sont fatalement plus portés sur l'attaque, et les enforcers sur la défense.

3 Pour vous donner une idée de l'ambiance générale, la BO mise autant sur le hip-hop que sur le punk californien.

En entrant à Joystick, nous héritons de quelques menus super-pouvoirs. Les jeux arrivent sur nos bureaux des semaines avant leurs sorties, nous sommes obligés d'embaucher des vigiles pour repousser les filles hystériques qui viennent gratter à nos portes, et bien entendu, nous pouvons voler. Bon, n'en faisons pas toute une histoire, nous acceptons cela avec humilité. Mais nous recevons également la force de côtoyer d'authentiques légendes du jeu. Là où devant un John Carmack ou un Bill Roper le geek standard peine à contenir quelques sanglots honteux, en bons professionnels, nous gardons la tête froide. Ce mois-ci, pour me mettre à l'épreuve, la Grande Loutre m'a confié la «modeste» mission d'aller enquêter en Écosse sur All Points Bulletin, dernier projet en date du grand Dave Jones, fondateur du studio Realtimes Worlds, et créateur de deux jeux mythiques: Lemmings et Grand Theft Auto. Il m'a fallu une montagne de courage.

Tout comme le défunt Michael Jackson, APB est une énigme. Nous le savions en chantier depuis près de cinq ans. Annoncé, décalé, suspendu, ré-annoncé… Il nous aura tout fait. Cette fois-ci pourtant, nous y sommes. Le jeu est même en bêta fermée depuis quelques semaines. Arpentant les couloirs du studio, j'ai d'ailleurs été frappé d'un: «Tiens, je me demande comment ça se passe là-bas?» Et tandis que je m'interrogeais en silence, voilà que par une incroyable facilité de scénario, je croise Chris Collins, Community Manager du jeu. Donc la bêta, je vous l'affirme, se porte comme un charme, merci pour elle. Chaque jour, elle héberge quelque 25 000 joueurs réguliers, qui se livrent à des sessions «plutôt longues, ce qui est bon signe». Et moi de relancer d'un: «Et parmi tout ce beau monde les joueurs de GTA sont les plus actifs je parie?» «Impossible à dire! De toute façon, il est flatteur de nous comparer à GTA, mais c'est une erreur. Nous n'avons pas >>>

« APB n'a rien du Grand Theft Auto online que la Terre entière a cru voir en lui. »


De grands buildings, des écrans plats racoleurs et clinquants… Il flotte dans l'air un petit parfum de NeoTokyo°, non ?

>>> grand-chose en commun». Je me vois encore l'air ébaubi articuler un «Vraiment ?». Et là, croyez-moi ou pas, j'ai couru recta au bureau le plus proche, empoigné par la chemise un gars qui bossait sans demander son reste pour le jeter par la fenêtre et jouer. Bordel… Chris a dit vrai : APB n'a rien du GTA online que la Terre entière a cru voir en lui. Si vous attendiez un monde ouvert blindé de planques et de rades douteux, une ville gigantesque qui ferait passer Liberty City pour un jardin d'enfants, vous avez tout faux ! Je ne vais pas vous jouer de la flûte : s'il fallait chercher un parent proche à APB, ce serait sans doute Counter-Strike ou mieux encore, le plus récent Global Agenda. Nous ne sommes pas dans World of Warcraft donc, mais bien dans un shooter multi à la troisième personne où, contrairement aux Modern Warfare ou à TF2, il n'y a pas à repasser par un lobby pour relancer une partie. Imaginez un CS, où après l'explosion d'une bombe terroriste un nouvel objectif apparaîtrait sur votre écran. Ça y est, vous aurez une bonne image d'APB : un shooter fluide, non interrompu par la lourdingue mécanique lobby/serveurs/clients.

Sitôt assis devant mon PC emprunté, il m'incombe de choisir une faction entre les Enforcers (policiers) ou les Criminals (criminels). Vu que j'ai toujours rêvé de roder en ville, calé avec mon gang dans une Merco rutilante, un flingue planqué dans mon holdster, ma moralité a choisi à ma place ! Aussitôt après avoir juré ma crapuleuse allégeance, trois lieux s'offrent à moi : le Social District, (un quartier commerçant paisible où aucun combat ne peut avoir lieu), le Financial District (un quartier moins paisible écrasé de buildings) et enfin, le Waterfront District (un quartier franchement pas paisible fait de bâtisses peu élevées). Par-dessus mon épaule, Chris me conseille le Social District pour me familiariser avec le background du jeu… Je l'ai fait, et autant vous le dire : l'histoire d'APB vaut au moins celle de Left 4 Dead 2. Vous voyez ce que je veux dire ? Donc me voilà au Financial District. Vu que mon

C'est pas vraiment une bonne planque ça… Les voitures explosent plutôt vite !

Ma copine la Kalachnikov ! La meilleure amie de mes longues nuits de frags.

Rated Level est à 1 et que je suis un noob du banditisme, mon premier « contact » (PNJ donneur de quête) m'envoie taguer une rue adjacente avec trois autres joueurs. Par un incroyable hasard, des Enforcers (des joueurs donc) sont là pour nous en empêcher. Quelques headshots plus tard, la rue dégoulinait de bombes ; mission accomplie. Nous étions encore sur les lieux du crime qu'un message radio nous arrive : notre contact veut désormais que l'on braque une banque voisine. Après avoir volé une voiture et écrasé quelques passants, nous voilà arrivés… Encore des Enforcers ! Dis, Chris ? Ils font comment pour nous trouver ? « Ces missions cachent un système de matchmaking permanent. Si vous êtes envoyé sur un casse, il y aura toujours des joueurs qui auront reçu pour mission de vous en empêcher. » D'accord, mais alors pourquoi ils ne sont que trois, là ? « Nous sommes quand même dans un MMO et il y a plus d'une centaine de joueurs sur le serveur en ce moment ! Il a dû être tué en chemin par d'autres criminels ». Abandonnant ma mission, je pars faire un tour en ville. Effectivement, c'est Chaos Land ici. À chaque virage un brave citoyen tente de plomber son prochain qui, lui, essayait de voler un fourgon. Des bagnoles flambent aux pieds des buildings… En fait, chaque serveur d'APB est une sorte de CS éternel. Un shooter avec des caisses. D'ailleurs elle est jolie celle-ci ! Belle carrosserie… Mais attendez ? Elle fonce sur moi ou je rêve ? *Regards soupçonneux à droite, à gauche. Vent de solitude glacé* Et meeeeeerde !

Pas une seconde d'hésitation, je passe en mode réflexe Jedi. Viseur aligné sur le crâne du chauffard Luckycide. Une balle. Deux… Rien. La vitre n'a pas bronché. En panique, je prie à la hâte la Grande Loutre des fraggers infortunés avant de vider mon chargeur sur cette véloce et classieuse Aston Martin qui finit par exploser, en tuant et mon assassin et moi. Pendant ce temps, Dave Jones nous avait rejoints. Dis-moi Dave, elles n'explosent pas les vitres de tes bagnoles ? « Vous avez peut-être mal visé ! », me répond-il en riant. « Non, je plaisante. En fait, il faut comprendre qu'en accueillant plusieurs centaines de joueurs par serveur, nous devons faire face à certaines limitations, et la physique est une énorme consommatrice de bande passante. Nous avons dû l'accepter et faire des concessions. Les vitres n'explosent pas ». Dans la même veine, il semblerait que tous les véhicules (voitures et camions) aient une conduite similaire. Même tenue de route, même vitesse… Les changements « notables » viennent paraît-il à haut niveau, une fois que le joueur a débloqué des upgrades pour ses bolides. MMO oblige, de nombreux éléments de jeu sont customisables via des « slots d'item » (4 pour le perso, 3 pour les armes, 3 pour les voitures). Avec le temps donc, attendez-vous à pouvoir augmenter le chargeur d'une arme ou porter un gilet pare-balles. Cela dit, ces modifications tiennent plus des perks de Modern Warfare 2 que du stuff de World of Warcraft, vous voyez le genre ? Ce sont donc plus ou moins ces items qui, en un certain sens, détermineront votre classe. Logique finalement. Après tout vous appartenez à un gang, pas à un corps d'armée.



Les criminels peuvent se faire arrêter par la police. Donc oui, ce gars en noir est un flic.

Je t'avais bien dit qu'elle fuyait cette voiture !

« Ici, c'est Chaos Land. Un brave citoyen plombe son prochain qui, lui, essayait de voler un fourgon. »

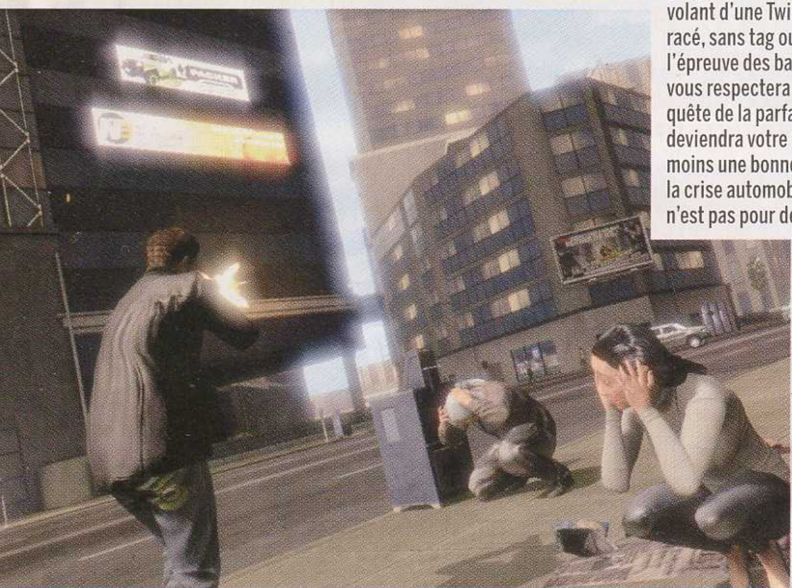
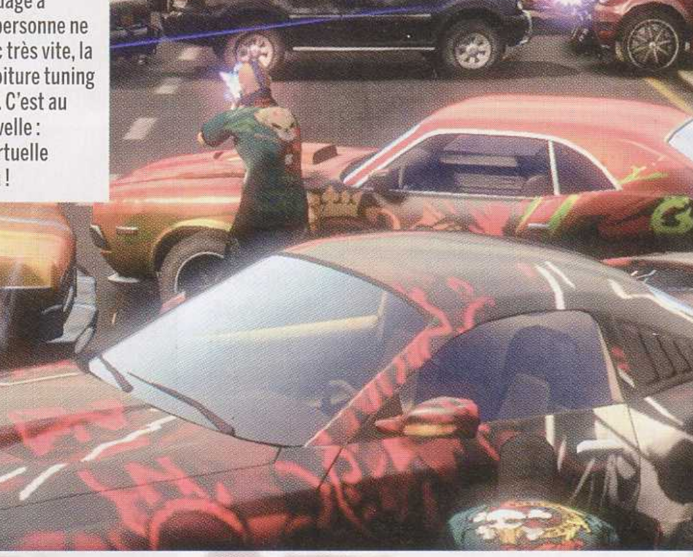
Tant qu'à parler de gangs, abordons l'aspect MMO du jeu, et qui dit MMO dit également niveau. Dans APB, nous parlons de Rating Level. En clair, plus votre Rating est élevé plus vous serez à même d'acheter de nouvelles armes, et plus vous aurez de contacts pour vous confier des missions. En revanche, qu'on se le dise, ce « niveau » de personnage est indépendant du matchmaking. Si vous êtes incapable d'aligner un tir correct, vous tomberez toujours contre d'autres handicapés de la gâchette. Ça, Dave Jones me l'a juré sur la tête de son chien empaillé : « croix de bois, croix de fer, le skill prime sur le stuff ». Si vous envisagez d'avoir votre portrait sur tous les posters Wanted de la ville (ou votre statue si vous êtes flic), il va vous falloir du talent. En effet, Realtime compte jouer à fond la carte « compétition ». D'ailleurs la bêta propose déjà un classement des meilleurs joueurs et même des meilleures guildes. Évi- >>>






EN VOITURE !

Dans APB, personne ne se déplace à pied. Techniquement, la chose est tout à fait possible, mais il est si simple de voler une voiture que marcher devient ridicule. Cela dit, personne ne prendra votre gang au sérieux si vous roulez au volant d'une Twingo. Sans chassis racé, sans tag ou blindage à l'épreuve des balles, personne ne vous respectera. Donc très vite, la quête de la parfaite voiture tuning deviendra votre Graal. C'est au moins une bonne nouvelle : la crise automobile virtuelle n'est pas pour demain !

PIMP MY GANG !



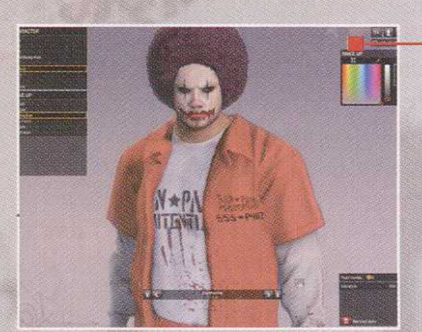
Créez votre tag

À l'aide d'un petit éditeur graphique, vous pouvez créer vos propres tags. Pour pallier vos pannes de créativité (ou votre éventuel manque de talent), certains motifs prédéfinis sont à votre disposition.




Affichez votre différence

Votre gang possède son tag distinctif ? Vous voulez que vos adversaires tremblent sur votre passage ? Alors collez-le sur votre voiture où vous le souhaitez et à la taille voulue.



Monnayez votre talent

Styliste dans l'âme, vous avez créé un logo classieux ou un look décalé ? Enregistrez-le, vous pourrez ensuite le vendre aux autres joueurs à l'hôtel des ventes du Social District.



Customisez vos fringues

Clef de voûte de l'urban design, les vêtements sont particulièrement customisables. Regardez un peu les screenshots de ce dossier... Il n'y a pas deux tenues qui se ressemblent ! Visuellement, ils participent grandement à la richesse du jeu.

››› demment, je dis guilde, mais nous parlons ici de gangs. « L'aspect communautaire des jeux devient de plus en plus important, renchérit Dave Jones. Regardez CS. Le jeu ne supportait pas les clans, et pourtant, en taguant leurs pseudonymes, les joueurs ont trouvé le moyen de revendiquer leurs origines ». APB, lui, a tout prévu à ce niveau. Création de logos, customisation des fringues et des véhicules, composition musicale... Les joueurs ont tout ce qu'il faut à disposition pour développer l'univers de leur gang (voir notre encadré). « J'adore l'idée même que tout un clan aille se pavaner en ville en arborant sur le torse de chacun de ses membres un tatouage de dragon, comme pour crier : vous voyez ce tatouage ? Il signifie que nous sommes les meilleurs ».

« Il manque à APB un peu de cette audace qui forge les jeux de légende. »

Ça y est, lecteur ! Vous savez tout sur APB « le jeu qui n'est pas un GTA online ». Maintenant, prenons un peu de recul. Si ce voyage en Écosse m'a permis de remettre les pendules à l'heure, il a également laissé quelques doutes se glisser dans mon esprit fourbe. Si je devais retenir une seule phrase de tout ce qui s'est dit dans les studios de Realtime Worlds, je garderais : « Nous évoluerons en fonction des demandes de la communauté ». Alors bien entendu Dave lance du « si les joueurs nous demandent telle ou telle chose, nous le leur donnerons », des « oui, une vue FPS est envisageable pour le futur », voire même des « pourquoi pas des motos »... Mais pour l'heure, si rigolo qu'il soit, All Points Bulletin m'a surtout paru très... basique. Là où Realtime Worlds voit un genre neuf, je n'ai vu qu'un TPS multi doté d'un matchmaking disons... élégant. C'est un peu triste de conclure là-dessus, mais il manque à APB un peu de cette audace qui forge les jeux de légende, un peu de ces idées nouvelles qui recueillent aussitôt tous les suffrages. Cela dit... Je n'y ai joué qu'une après-midi, il n'est pas sorti, blablabla... Il n'empêche !
Aujourd'hui, je pense que le destin de ce titre se jouera en grande partie sur son modèle économique dont on sait seulement, pour moment, qu'il n'impliquera pas d'abonnement mensuel. Comme le dirait ma grand-mère, tout est donc encore possible. Prenez donc votre mal en patience, jeunes apprentis, le suspense ne sera pas bien long.

LUCKY

INTERVIEW

LEADER DU GANG REALTIME

Dave Jones, Creative Director sur APB

Touche-à-tout créateur, entre autres, de Lemmings et GTA, Dave Jones s'essaie pour la première fois au MMO, un genre qu'il juge très complexe mais passionnant.



JOYSTICK : **APB est très souvent présenté comme un GTA online ? Comment le vivez-vous ?**
Dave Jones : Cela dépend des jours ! (rire) Le plus dingue reste que nous n'avons jamais dit ça. Ce sont les joueurs et la presse qui se sont empressés d'y voir un GTA online. Je les imagine bien se dire « Oh mon dieu ! Le créateur de GTA prépare un MMO urbain avec des gangsters en voiture ! ». Vous voyez le genre ? Pourtant, nous avons déjà présenté notre jeu sur quelques Salons, nous avons pris le temps d'en détailler les mécaniques... Je ne vois pas pourquoi cette idée persiste tant. J'ai l'impression qu'ils attendent de nous quelque chose de fou. Mais un MMO n'est pas un banal croisement de plusieurs solos. L'équation n'est pas si simple.

JOYSTICK : **Qu'est-ce qui la rend complexe ?**
D. J. : De très nombreuses choses, la physique déjà. Dans Crackdown (leur précédent jeu solo sur Xbox), vous pouviez aligner vingt voitures et admirer de jolies explosions en chaîne. La même chose sur APB, multipliée par le nombre de joueurs, entraînerait une latence monstrueuse. Dans quelques années, ces limitations n'existeront plus. Mais en 2010, nous ne pouvons pas nous les permettre. Il nous faut donc trouver un compromis optimal entre gestion physique et population des serveurs. Aujourd'hui, en bêta, nous avons plusieurs instances pour un même District, accueillant chacune 100 joueurs et plusieurs centaines de PNJ. Nous faisons tourner sans problème des missions à 20 contre 20, mais même quand tous les joueurs se décident à une baston générale (NdLucky : les criminels peuvent s'entre-tuer mais pas les policiers), les machines tiennent le coup.

JOYSTICK : **La plupart des shooters multi reposent sur un système de classe. Pourquoi pas APB ?**
D. J. : Peut-être parce que justement tous les shooters en ont un ! Mais plus sérieusement, je joue à pas mal de jeux online, et dans un MMO ou un FPS, rien ne me frustre plus que de devoir reroller pour pallier les besoins de mon clan. Pour APB, la solution est très simple : s'il vous faut un sniper, donner un snipe à l'un de vos coéquipiers. Un tank ? Alors un gilet pare-balles et un lance-roquettes feront l'affaire ! Je ne suis pas favorable aux mécaniques de grind pur. J'aime les jeux qui offrent un plaisir immédiat.

JOYSTICK : **Et pour le moment quels premiers retours vous sont parvenus sur la bêta ?**
D. J. : Dans l'ensemble, les premiers retours sont positifs et la communauté nous aide énormément pour ce qui est de traquer les bugs du jeu.

JOYSTICK : **Personne ne vous a demandé de vue à la première personne ?**
N. C. : Si. Nous faisons une liste des demandes les plus insistantes de nos testeurs. Dans le futur, nous prendrons le temps d'analyser tout ça d'un point de vue neutre pour évoluer dans le bon sens. Mais là, à quelques semaines de notre date de sortie, nous focalisons sur l'essentiel. N'oublions pas qu'après tout la sortie d'un MMO n'est jamais que le commencement d'une nouvelle aventure !



REPORTAGE 22
Notre Savon est allé se rencarder sur la Global Game Jam, ou comment créer un jeu en 24 heures top chrono !

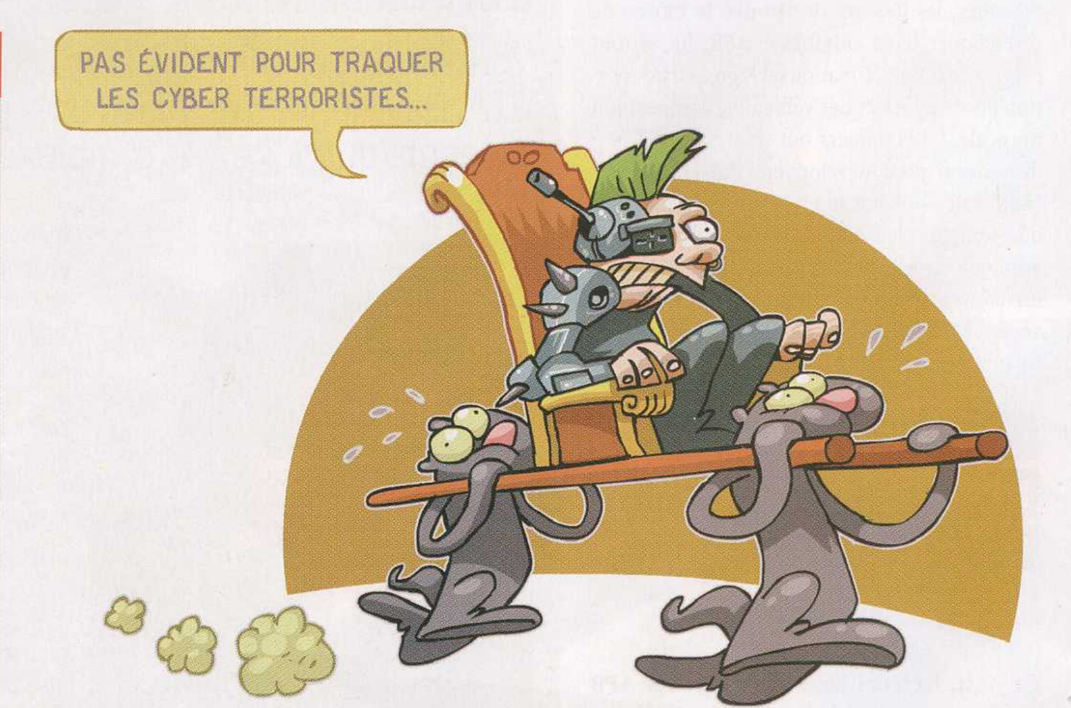
Opinion

PAR YAVIN

La ligne rouge

Le jeu vidéo est-il condamné à être joué 100 % en ligne ? Certains le voudraient bien et n'hésitent plus à blinder leurs titres de protections nécessitant une connexion à internet « permanente ». D'autres tentent une autre approche en proposant le jeu en streaming (OnLive, Gaikai) à l'aide d'un simple terminal mais fonctionnant sur un serveur distant grâce à la connexion au réseau des réseaux. Tous ont un peu le même but : gagner beaucoup d'argent en réduisant le piratage à néant. Mais ils oublient peut-être aussi qu'en 2010 des millions de joueurs ne disposent pas d'une connexion suffisamment stable pour profiter convenablement de ces nouvelles contraintes. C'est une certitude, les infrastructures sont encore loin d'être adaptées alors, si on attendait un peu avant de faire n'importe quoi ?





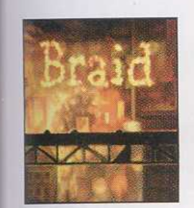
Deus Ex Human Revolution ■ Accouchement difficile

Une révolution visuelle ?

Directeur artistique du studio et seul membre d'Eidos Montréal à avoir obtenu l'autorisation de papoter à propos du troisième opus de Deus Ex, Jonathan Jacques-Belletete a tout récemment évoqué ses choix de design chez nos confrères de Gamasutra. Pour que les choses soient bien claires, Il met tout de suite les choses au point et assure que lui et son équipe sont « littéralement partis de zéro ». Et de prévenir : « Nous n'essayons pas de rendre le jeu photoréaliste, il s'agit plutôt de le rendre crédible, pas d'en faire une simulation ». Pour lui, la plupart des jeux actuels se ressemblent, et il n'était pas forcément évident de sortir des carcans (futuristes) établis. D'où cette idée de mélanger les codes esthétiques cyberpunk avec ceux de la Renaissance (italienne ou espagnole, manifestement), un travail long de deux ans juste pour parvenir à rendre l'ensemble cohérent. Néanmoins, ceux qui ont vu la première cinématique du jeu auront noté que l'on y aperçoit également Icare s'envoler pour se brûler les ailes bien trop près du soleil. À ce sujet, Jonathan explique avoir fait le rapprochement entre le mythe d'Icare et le concept de transhumanisme (les greffes cybernétiques) cher aux auteurs de science-fiction. Des idées visiblement pas toujours faciles à suivre pour une équipe avec laquelle l'artiste a dû batailler pour imposer ses idées. Face au scepticisme ambiant, il aurait même songé à abandonner à plusieurs reprises… Et de conclure en affirmant que si tout était à refaire et qu'il disposait d'un budget conséquent, il engagerait probablement un véritable styliste venant du monde de la mode. Des propos qui feront grincer quelques dents mais qui semblent certifier que ce troisième volet disposera d'une identité visuelle bien à lui.

D'où cette idée de mélanger les codes esthétiques cyberpunk avec ceux de la Renaissance

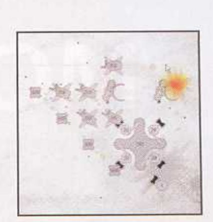
Site : www.gamasutra.com.



CHRONIQUE 24
Le jeu indépendant est-il un simple effet de mode ou une véritable planche de salut pour le PC ?



POUR OU CONTRE 28
Êtes-vous pour ou contre la 3D stéréoscopique dans les jeux vidéo ?

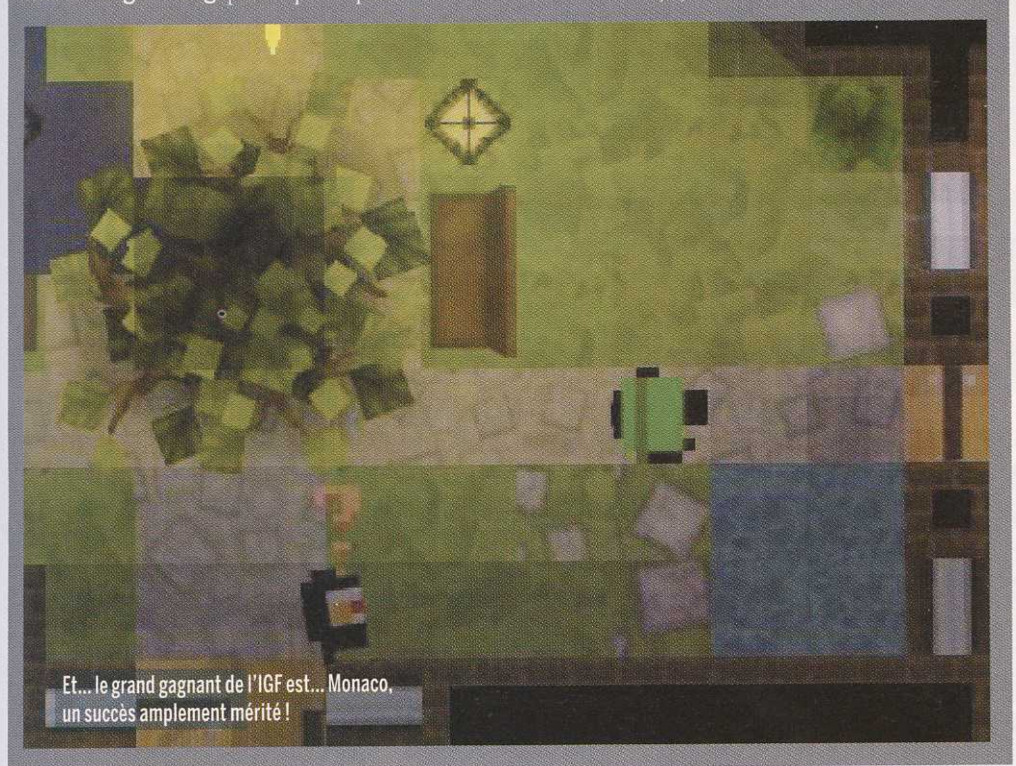


JEUX INDÉ 34
Jetez vite un œil acéré sur les titres que notre petit cannelé bordelais a dégoté rien que pour vous !

Independant Games Festival ■ La cuvée 2010

L'heure du triomphe

Celle-là, on va vous la faire courte, rapide et précise. Les heureux élus de l'Independent Games Festival sont : Monaco pour le Seumas McNally Grand Prize (la plus haute distinction), un jeu de cambriolage en multijoueur qui ne devrait pas sortir avant de longs mois, le temps de bien le peaufiner. Côté visuel et excellence technique, c'est le magnifique Limbo **www.limbogame.org** qui l'emporte quand Closure **www.closuregame.com** gagne l'audio, et Heroes of Newerth **www.heroesofnewerth.com** le prix du public. Du côté des projets étudiants, c'est l'impressionnant Continuity **www.continuitygame.com** qui repart trophée en main et vu la qualité du projet, c'est clairement mérité. Un petit tour sur chaque site vous en apprendra un peu plus sur ces titres dont certains sont d'ores et déjà jouables.



Et... le grand gagnant de l'IGF est... Monaco, un succès amplement mérité !

Lara Croft & the Guardian of Light ■ Seule ou accompagnée

Increvable donzelle

Peut-on atteindre le même seuil de rentabilité selon que l'on sorte un blockbuster ou un petit jeu vendu 5 à 6 fois moins cher ? Sans doute, à condition bien sûr de mettre également beaucoup moins de pognon dans le développement. Un raisonnement visiblement suivi à la lettre par Square Enix pour Lara Croft & the Guardian of Light, jouable aussi bien en solo qu'à deux en coopératif. Résolument orienté action, le titre proposera aussi pas mal d'énigmes et devrait être vendu, en téléchargement uniquement, aux alentours de 15 euros. Sortie prévue dans le courant de l'été et comme ça, s'il fait moche, on aura de quoi s'occuper.



BRÈVES

Pas de bol

« Désolé, il ne s'agit pas de LBA 3 ! » peut-on lire sur la page teasing **http://ludoid.fr/precision.html** de Frédéric Raynal, à propos de son nouveau jeu en développement pour Ubisoft. Et mon petit doigt me dit que ce ne seront pas non plus des moufles en slip ni un pancake à l'huile de moteur. Le mystère reste donc entier.

C'est pour rire

Le mois dernier nous vous offrions le premier opus de Kane & Lynch. Pour fêter cela, Io Interactive a non seulement décidé d'en sortir une suite mais aussi de vous en donner la date de sortie, fixée au mois d'août 2010. Vous pourrez donc courir l'acheter en suant à grosses gouttes ou attendre simplement deux ou trois ans qu'on vous le file en cadeau.



La Saint brouzouf

Une main sur le ventre, l'autre dans les cheveux, Electronic Arts annonce modestement avoir écoulé plus de deux millions de Battlefield : Bad Company 2. Un chiffre à relativiser puisqu'il ne concerne que les exemplaires vendus aux boutiques et non aux consommateurs... L'éditeur qui nous donnera de vrais chiffres n'est manifestement pas encore né.



Au tour des avocats de faire parler la poudre...

Activision/Infinity Ward ■ Le procès du siècle

Call of scopie

Le torchon n'en finit plus de brûler entre Activision/Blizzard et Infinity Ward depuis l'éjection sèche de Jason West et Vince Zampella, les deux patrons du studio californien sous le motif un peu flou d'« insubordination ». Plus vraisemblablement, il semblerait qu'Activision ait refusé d'honorer une partie de l'intéressement des deux hommes suite au succès phénoménal de Modern Warfare 2, et que ces derniers s'en soient plaints avec trop de véhémence. West et Zampella n'en restent pas là, puisque selon un communiqué de leur avocat Robert Schwartz : « Le procès a été engagé pour justifier les droits de Zampella et West à récupérer l'indemnisation qu'ils ont gagnée, ainsi que les droits contractuels qu'Activision a accordés pour contrôler les jeux portant la marque Modern Warfare. » Si cette action devait aboutir, ce serait une belle pique dans les fesses de Robert Kotick dont le sourire flasque et fourbe n'a de cesse d'énerver la rédaction. Nous, prendre parti ? Surtout pas, malheureux !

> « Qui gagnera les droits de la franchise Modern Warfare ? »

LE COLLECTOR

Non, ce n'est pas une feinte

Ubi vient de lâcher les premières infos sur la version collector du jeu R.U.S.E. Au programme : le jeu – avec toute une flopée de DRM en série – et surtout une souris SteelSeries Xai aux couleurs du jeu. Bon, pour dire les choses franchement, nous nous serions bien passés des DRM mais cette Xai blanche a de quoi susciter l'envie. Si vous craquez, sachez qu'il vous en coûtera environ 90 euros.



BRÈVES

Et tourne la veste !

Confirmant l'existence d'un futur, et d'ores et déjà très attendu, DiRT 3, Gavin Cheshire (Vice-Président des studios Codemasters) a estimé en avoir peut-être fait un peu trop en américanisant autant le deuxième épisode. Traduction : le jeu a probablement fait un four chez l'Oncle Sam.



Pas de date !

À moins d'être mort, vous êtes forcément au courant du développement d'un The Witcher 2. Le premier opus était très bon (9/10, Joystick n°200) et s'était d'ailleurs particulièrement bien vendu. Rien d'étonnant donc à ce que CD Projekt annonce enfin une suite sous-titrée « Assassins of Kings ». On se demande vraiment de quoi ça va parler.



Adieu, c'est mieux

Des deux projets en cours chez les Suédois de Starbreeze (The Chronicles of Riddick), l'un des deux a sauté. Cette certitude ne nous dit pas s'il s'agit du jeu basé sur la licence Jason Bourne ou le supposé remake de l'illustre Syndicate. Ce jeu mystère ne sera donc pas édité par Electronic Arts qui vient de vous faire économiser 50 euros.

BABE DU MOIS

MISS-STRESS

Sexy-Lady… Dangerous Lady… est peut-être la meilleure façon de résumer les aptitudes de la sorcière – appelons la Miss-Stress – de Diablo III. Excellant dans tous les arts magiques de destruction, elle peut créer un faisceau désintégrant tout ce qui se trouve sur son passage, générer des éclairs rebondissant d'ennemi en ennemi, lancer des missiles magiques aux impressionnants dégâts, se téléporter ou ralentir le temps. Autant dire que si vous décidez de faire un bout de route avec elle, mieux vaudra la contenter pleinement si vous ne voulez pas finir atomisé.

Les Sims 3 : Ambitions ■ Durée indéterminée

LE TRAVAIL, C'EST LA SANTÉ

Les Sims ne seraient-ils que de gros branleurs ? Depuis près de dix ans, la rumeur prend des proportions inquiétantes car, malgré de soi-disant activités professionnelles, personne n'a jamais vu un de ses Sims au turbin. Conscients du problème, les petits gars d'Electronic Arts ont donc décidé de remettre un peu d'ordre dans ce gigantesque festival international du tournage de pouces. Fini la glande, place à la lutte contre les incendies, les enquêtes « policières », la médecine à domicile, j'en passe et des meilleures. Justice sera enfin faite, et ceci aux alentours du mois de juin. Au boulot, les feignasses !



BRÈVES

Cylon, ça va ?

Battlestar Galactica aura droit à son MMO. Pour être plus exact, il s'agira d'un Browser based MMO édité par BigPoint. Pas grand-chose à dire de plus pour l'instant, si ce n'est que les Cylons risquent d'être plutôt énervés de ne pas posséder de disque dur…



Croix de bois, croix de fer

Si j'oublie d'enlever les symboles nazis dans mon jeu, je devrais rappeler toutes les boîtes… C'est exactement ce qui vient d'arriver à Ubisoft avec l'édition allemande de Silent Hunter 5. Il aurait mieux valu que cet épisode se déroule dans le Pacifique.



Jamais deux sans trois

Lors de la GDC de San Francisco, Peter Molyneux a déclaré qu'il aimerait sortir Fable III sur PC. Le seul problème, c'est qu'après avoir zappé les versions PC de Gears of War II et Alan Wake, Microsoft devrait continuer sa politique de « La meilleure expérience de jeu possible ».




JVN.COM
Jeux Vidéo Network
REPORTAGES EXCLUSIFS !
MIKA LE CHASSEUR DE SCOOPS DE JVN.COM
L'HEBDO DU JEU VIDÉO
DAPHNÉ VOUS PRÉSENTE CHAQUE SEMAINE LE JOURNAL DU JEU VIDÉO
ON N'EST PAS TOUS D'ACCORD...
LES SPÉCIALISTES DU JEU VIDÉO DÉBATTENT SANS LANGUE DE BOIS AVEC BERTRAND
DES ASTUCES 100% VÉRIFIÉES
AVEC MANU TOUT PROBLÈME A SA SOLUTION
JVN.COM
LA PREMIÈRE WEB TV DU JEU VIDÉO
"VIVEZ LE JEU VIDÉO SUR WWW.JVN.COM"

Plus d'idées originales en une jam que dans toute l'histoire de certains éditeurs.

Très (trop ?) ambitieux au niveau visuel, Parisian Moon Ship n'a pas pu être fini à temps.

Global Game Jam 2010 ■ Le jeu vidéo se la joue façon impro

COMPOTE DE GAMEPLAY

Une jam musicale a le cheveu rebelle dans le vent. Une game jam a le cheveu gras, les yeux bouffis et la barbe pleine de bouts de pizza. À Joystick, on n'aime pas la musique alors…

Il est 10 heures du matin ce samedi 30 janvier quand je passe les portes estampillées ISART digital quelque part dans le IVe arrondissement parisien. Je me heurte aussitôt à quelques têtes ébouriffées aux yeux rougis qui émergent des sous-sols. Il s'agit de participants à la deuxième Global Game Jam qui émergent de deux ou trois malheureuses heures de sommeil. Comme tous les autres jamers de par le monde, ils disposent de 48 heures pour concevoir et réaliser un jeu à partir de thèmes imposés. L'un d'eux, Fabien Cazenabe, membre de l'équipe 'V>< 3D et étudiant en deuxième année de Game Design, me détaille le déroulement de l'événement débuté la veille au soir. « L'un des thèmes est mondial, il s'agit cette année du mot « deception », à prendre au sens anglo-saxon du terme, c'est-à-dire la tromperie, la fourberie. L'autre est lié au pays où l'on se trouve, pour la France c'est « Séduction » (super-cliché à la rescousse, ndlr). Il y a en plus deux mots-clés liés à notre fuseau horaire, et il s'agit de Donkey et de Monkey. »

Dans la première salle, Fabien Milhoud du projet ShinFunNanny's Sausage s'impatiente. Ce futur game designer nous explique : « Nos codeurs ont fini leur boulot, nos briques de gameplay sont là, mais il manque tout l'habillage graphique qui nous permettra de voir si notre jeu fonctionne vraiment. » À côté de lui, Cédric Tardieu, étudiant à l'Epitech, ajoute : « Le principal problème, c'est la sous-représentation de certains postes. Nous avons peu de game designers, trop de graphistes, et seulement deux sound designers écartelés entre les huit équipes du site. » En ce qui concerne la carence en sound designers, l'équipe de ShinFunNanny's Sausage a trouvé la parade : armé d'un simple micro raccordé à un PC portable, ils bruitent leur jeu à la



Gros coup de fatigue à mi-parcours.



Les sound designers étaient particulièrement recherchés.

bouche. Car c'est aussi ça la jam, le sens de la débrouille dans l'urgence. Fabien Cazenabe précise en effet que « l'idée, c'est de se faire plaisir sur un temps très court. On n'a jamais bossé avec les autres corps de métier du jeu vidéo, cette expérience est une première pour nous. En fait, c'est un peu l'expérience qu'il manque à nos cursus respectifs. »
À l'étage, je rencontre les petits gars de Parisian Moon Ship, très occupés à monter une sorte de « Super Smash Bowl, mais avec des moutons qui se battent pour atteindre une moutonnette (en novlangue dans le texte, ndlr) installée sur la Lune », dixit Thomas Ros – dit « Totoros » – game designer et chef du projet. L'idée de base a germé dans l'esprit de deux graphistes venu participer à la jam, dont l'ambition faisait fi des contingences matérielles inhérentes à l'exercice. Et c'est donc Totoros qui s'arrache les cheveux pour arriver à recadrer tout ça. Quelques mètres

« L'idée, c'est de se faire plaisir sur un temps très court. »

plus loin, Frédéric Sommer n'a pas les longs cheveux de Totoros, mais cela ne l'empêche pas de se les arracher lui aussi : Unity, le moteur avec lequel lui et son équipe sont en train de concevoir Kawaii Maximum Overkill, vient de salement planter emportant dans les limbes une partie de leur travail et il ne reste que 30 heures pour tout reprendre. Heureusement, Frédéric est un vétéran du développement à l'arrache (pour Wii Sing c'est à lui qu'il faut adresser les tomates) et son expérience est une mine d'or pour les étudiants qui l'accompagnent.
Plusieurs heures plus tard, après moult réarrangements et compromis, tous les projets ont pu être menés à temps, à l'exception de Parisian Moon Ship noyé dans ces propres ambitions graphiques. Les jamers rentrent dormir avec, pour certains, le sentiment d'avoir beaucoup appris, beaucoup partagé, et parfois, la satisfaction d'avoir découvert de nouvelles voies de gameplay qui mèneront, allez savoir, aux futurs hits indépendants des années à venir.

SAVONFOU

PETITE HISTOIRE DE LA GAME JAM

2006 : *La Nordic Game Jam invente le concept.*
2009 : *Première édition de la Global Game Jam.*
2010 : *Deuxième édition : 4 000 participants dans 39 pays.*

INTERVIEW

OLIVIER LEJADES,

Organisateur de la Game Jam parisienne

« Sur les 961 projets montés ce week-end, il y en aura bien un qui aura le destin d'un World of Goo. »



JOYSTICK : **Comment est né ce concept ?**
Olivier Lejades : Tout a commencé avec la Nordic Game Jam à Copenhague. Des développeurs danois avaient envie de se rencontrer pendant un week-end et de se lancer le défi de parvenir à faire un jeu complet en 48 heures. Ce petit événement a ensuite été repéré par Susan Gold qui préside le groupe d'intérêt « Jeux vidéo et éducation » au sein de l'International Game Developers Association (IGDA). Elle s'est dit qu'organiser un tel rassemblement au niveau mondial pourrait être fabuleux pour les étudiants, et a lancé l'idée. Nous nous sommes alors proposés pour organiser la partie parisienne de la manifestation.

JOYSTICK : **Vous étiez déjà en charge de la jam parisienne l'an dernier, quelles différences avec cette année ?**
O.L. : On a pris de l'ampleur. L'an dernier, nous avions fait cela dans les locaux de Mekensleep, qui ne pouvaient guère accueillir plus de 12 personnes à la fois. Malgré cela, ce fut un tel succès que cette année, nous avons eu des propositions de la part du Centre National des Arts et Métiers et de l'école ISART digital pour nous accueillir et augmenter le nombre de participants. Xavier Rousselle, le président de ISART, a su me convaincre, nous sommes donc allés chez lui où nous avons hébergé 45 jamers répartis en 8 équipes.

JOYSTICK : **Vous attendiez-vous à voir émerger des petites pépites de cette jam ? Les productions sont-elles à la hauteur de ce que vous attendiez ?**
O.L. : 48 heures, c'est très court pour produire un jeu, alors honnêtement, je ne m'attendais à rien de très probant. En revanche, plein de concepts sont nés de ces deux jours. Les participants vont maintenant avoir tout le temps de mûrir leurs différentes idées. C'est ce qui est arrivé avec World of Goo. Tout est né d'un prototype mis au point pendant une jam, et que les gars ont ensuite amélioré et habillé pendant deux ans. Sur les 961 projets montés ce week-end dans le monde, je serais très étonné qu'il n'y en ait pas au moins un qui ait ce destin.

JOYSTICK : **Dans quelles proportions retrouve-t-on des pros, des amateurs et des étudiants dans la jam ? Qu'en retirent-ils à votre avis ?**
O.L. : En gros, nous avions un tiers de chaque. C'est une bonne chose pour les étudiants de côtoyer des professionnels chevronnés. Ça permet vraiment des échanges intéressants. Ils apprennent qu'aucun d'entre eux n'est un « homme de la Renaissance » qui touche à tout. Ils découvrent le travail en équipe avec des contraintes fortes, ça ne peut que leur servir. Prenons l'ISART par exemple, sans la jam, ils passeraient l'ensemble de leur apprentissage à faire des projets sans jamais côtoyer de programmeur. Quant aux amateurs, ils apportent de la fraîcheur et un regard vraiment neuf.



Le jeu indé, tous les mois à l'honneur dans Joystick, grâce à la sélection de Yavin.

OPINION

LE JEU INDÉPENDANT EST-IL L'AVENIR DU JEU PC ?

Alors que les coûts de développement des jeux « AAA » sont de plus en plus importants, pour ne pas dire indécents, l'émergence de la scène indépendante laisse entendre qu'il existe toujours une autre alternative pour le jeu vidéo, et sur PC en particulier. Mais s'agit-il d'un simple effet de mode ou d'une nouvelle tendance qui pourrait sauver le jeu PC ?



Entendons-nous bien, lorsque je parle de sauver le jeu PC, j'entends surtout le remettre sur le devant de la scène. Pendant des années, le PC était la machine la plus impressionnante de toutes les plateformes. Les jeux y étaient systématiquement plus beaux, plus riches et donc, quelque part, plus intéressants. Mais, avec l'arrivée des consoles next-gen (PS3 et Xbox 360), tout cela n'est plus ! La faute à l'« industrialisation » des développements des titres les ambitieux. Comment réaliser trois versions réellement différentes lorsque la création d'un simple personnage peut représenter des heures et des heures de travail pour une équipe de graphistes. Comment développer des concepts novateurs et originaux – au risque de ne pas toucher un large public –, lorsque plusieurs millions d'euros sont en jeu ? « Impossible ! », répondront les plus gros studios, « les éditeurs ne veulent plus prendre de risques ». Pourtant, depuis quelques années, nous voyons émerger des titres différents qui misent davantage sur une idée de gameplay, un concept d'univers ou de rendu graphique… que sur un développement long, coûteux ou une campagne marketing dans les règles de l'art : les jeux indépendants. Rien de nouveau, me direz-vous, puisque Yavin vous en parle tous les mois. Pourtant, ce qui pouvait passer pour une simple mode devient un courant non négligeable du jeu vidéo. À cela plusieurs raisons. La première est que la scène indie compte de nombreux philanthropes. Ces développeurs ne créent pas forcément leur jeu dans un but lucratif mais plutôt pour tester, expérimenter de nouveaux concepts. C'est d'ailleurs cette créativité qui les a poussés sur le devant de la scène.

QUELQUES JEUX INDÉ INDISPENSABLES

BRAID
www.braid-game.com

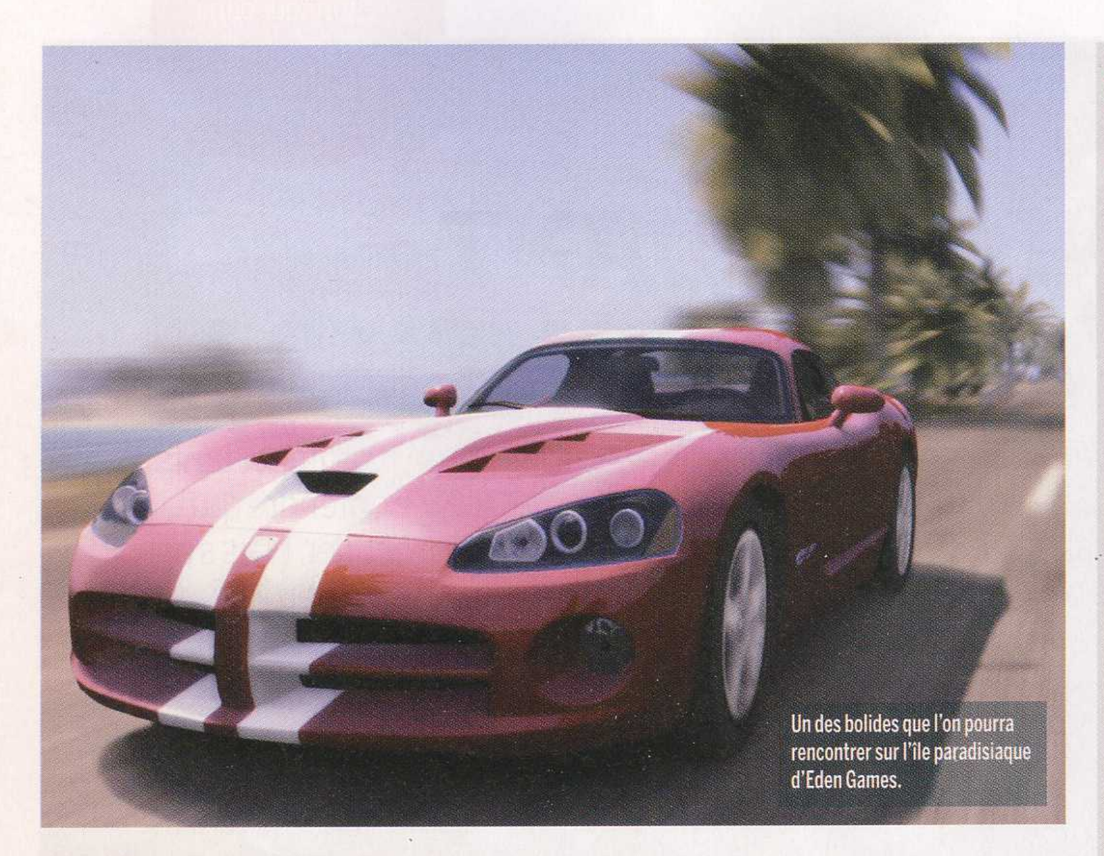
WORLD OF GOO
http://2dboy.com

DEFCON
www.introversion.co.uk/defcon/

TRINE
http://trine-the-game.com/site

Plus créatif tu meurs

Qu'il s'agisse de vétérans de l'industrie ou, au contraire, de jeunes diplômés (ou pas), nombreux sont les créateurs de jeux qui ne s'imaginent pas être le énième maillon d'un développement pharaonique. Pour réussir à développer leur jeu, ils doivent donc penser « simple » et efficace ! World of Goo, Braid, Darwinia (ou Defcon), Canabalt… et des dizaines d'autres titres, reposent tous sur des idées simples mais originales. Et c'est bien cette originalité, ainsi qu'une réalisation en adéquation avec les prétentions du jeu, qui leur ont assuré un véritable succès critique. Critique, car pour connaître un succès total, encore faut-il que les joueurs achètent votre jeu. En cela, aussi, le jeu indé est à contre-courant de l'industrie. Alors que la majorité des titres « mainstream » se vendent de 30 à 50 euros, les titres indé ne dépassent que très rarement les 20 euros et sont même généralement vendus aux alentours d'une dizaine d'euros. Cette politique de prix est la condition sine qua non à la réussite d'une telle entreprise (associée à de la visibilité dans les magazines ou sites traitant de jeux vidéo). Sans cela, difficile pour un joueur de prendre le « risque » d'investir dans un titre « inconnu », développé par des « inconnus ». C'est d'ailleurs la limite actuelle du jeu indé. À l'exception des titres les plus populaires (remarqués lors des GDC, chroniqués dans Joystick ou sur le net…), les développeurs indépendants peinent à faire connaître leurs productions. Heureusement, le développement massif des plateformes de téléchargement et, notamment, l'arrivée de Desura pourra bien faciliter les choses pour tous ces développeurs passionnés. Car, comme notre cher Savon vous l'expliquait le mois dernier (dans la rubrique Rezo), Desura devrait en faciliter l'accès. Plus leur accès sera simplifié, plus ils auront de visibilité et plus ils auront des chances d'être diffusé. Car, en dépit de toutes leurs bonnes volontés, les développeurs – indépendants comme mainstream – ne peuvent vivre sans entrées d'argent. Même si les concepts sont « simples », les équipes réduites au minimum, il faut tout de même pouvoir se nourrir, payer une connexion internet et tous les outils nécessaires au développement. C'est notamment pour cela que le PC reste, et restera longtemps, la machine privilégiée des expérimentateurs de tout bord. Il faut d'ailleurs saluer l'initiative des concepteurs de Braid, World of Goo… qui ont profité de leur notoriété (et accessoirement des bénéfices engrangés grâce au succès de leurs jeux) pour monter une structure capable de supporter financièrement les projets indépendants les plus ambitieux. Plus il y aura de jeux indépendants de qualité, plus ils auront de visibilité, plus ils se diffuseront/vendront et installeront durablement le PC comme la machine indispensable pour tous ceux qui veulent des jeux aussi aboutis que créatifs.


Un des bolides que l'on pourra rencontrer sur l'île paradisiaque d'Eden Games.

Test Drive Unlimited 2 ■ Des voitures à vivre

L'île aux trésors

Dans la routine quotidienne du journaliste avide d'informations nouvelles, l'arrivée de certains communiqués de presse peut provoquer diverses réactions. Cela va des frissons aux gouttes de sueur en passant par quelques glapissements ridicules et, dans certains cas, une dizaine de tapotis effectués pieds nus sur la moquette. Dans d'autres cas, comme avec l'officialisation définitive de Test Drive Unlimited 2, on est au courant depuis tellement longtemps que ça ne provoque rien du tout. Cependant, l'annonce, certes éventée, n'est pas à prendre à la légère quand on sait qu'Eden Games compte déployer un jeu en ligne, toujours massivement multijoueur, sur une île paradisiaque que l'on soupçonne déjà d'être gigantesque. Et que dire de l'intégration d'un véritable cycle jour/nuit, de la météo (dynamique?) sans oublier les dégâts sur les carrosseries. Autant d'éléments réclamés par des hordes de joueurs à l'époque de TDU. La sortie est prévue aux alentours de la fin de l'année et, si l'annonce n'aura pas fait l'effet d'une bombe, le contenu prévu par les développeurs n'en reste pas moins tout ce qu'il y a de plus explosif.

« Le contenu prévu n'en reste pas moins explosif. »

Sam Suede ■ Mais si, souvenez-vous !

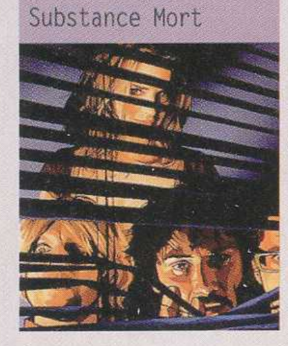
Notre temps



Grande nouvelle pour tous ceux qui l'attendraient encore : Sam Suede : Undercover Exposure est toujours en développement et devrait sortir dans les prochains mois ! Non, personne ? Rappelez-vous, c'était en 2006 et Al Lowe (Leisure Suit Larry) nous annonçait son futur jeu d'aventure quelques mois avant que son studio mette la clé sous la porte. Personne ne sait ce qu'est devenu le bonhomme et s'il participe ou non à cette résurrection par Icarus Studios et Apogee Software mais vu que j'ai un peu l'impression d'être un vieux à l'hospice qui ne balance que des noms surgis d'un passé lointain, je vais plutôt prendre mon déambulateur et aller me faire une petite tisane à la camomille.

LIVRES

Addictif



Grand classique du roman d'anticipation, Substance Mort est de ces œuvres que tout fan de science-fiction se doit d'avoir lu. Si c'est déjà le cas, nous ne vous apprendrons rien en affirmant qu'il s'agit d'une pure merveille paranoïaque. À noter que ce roman a été adapté (avec talent) au cinéma sous le nom de A Scanner Darkly.

Substance Mort *(Ed. Folio SF)*

Chaud devant



Autre grand classique de la littérature d'anticipation, Fahrenheit 451 – qui n'a rien à voir avec le précédent jeu de Quantic Dreams – fait partie de ces livres qui associent une lecture agréable et distrayante à un propos plein de sens. Comment réagir face au totalitarisme, comment se rebeller... Un livre conseillé aux lecteurs de Joystick mais interdit au sein de la rédaction.

Fahrenheit 451

(Ed. Folio SF)

TOSHIBA QOSMIO X500-11D

POUSSEZ VOS PERFORMANCES À L'EXTRÊME

TOSHIBA

1695,95€ TTC

PC Portable Toshiba Qosmio X500-11D

- Ecran **LCD 18.4"** avec résolution **Full HD**
- Processeur **Intel Core i7-720QM** 1.6-2.8 GHz
- **6 Go** de mémoire vive - Disques durs **2x 500 Go**
- Chipset graphique **NVIDIA GeForce GTS 360M**
- Combo Graveur **Blu-ray/DVD**
- Sortie HDMI - Wi-Fi N et Bluetooth 2.1
- **Windows 7** Édition Familiale **Premium** 64 bits

NOS CLIENTS EN PARLENT :
★★★★☆
"AUSSI UTILE POUR JOUER QUE POUR TRAVAILLER !"



Souris Belkin Nostromo SpeedPad n52te, powered by Razer

- Les avantages combinés d'un **clavier** et d'une **manette de jeu !**
- **14 boutons 100% programmables**

Prix public : 49,99€TTC



WWW.LDLC.COM

14 ANS D'EXPÉRIENCE EN INFORMATIQUE ET HIGH-TECH - PAIEMENT EN 3 FOIS*
LIVRAISON RELAIS COLIS À PARTIR DE 1,95€ - 10 JOURS POUR CHANGER D'AVIS

Prix affichés hors frais de port et incluant l'éco-participation. Offre dans la limite des stocks disponibles. Pour plus de détails, connaître les disponibilités et prix en temps réel, consultez les fiches produits sur notre site.
Toutes les marques citées appartiennent à leurs détenteurs respectifs. Photos non contractuelles.
* Paiement en 3 fois possible - voir conditions sur le site www.ldlc.com - **inside = à l'intérieur | powered by = réalisé par**



POUR OU CONTRE ?

La 3D dans les jeux

À force de communiqués de presse, d'articles et reportages dans les médias, la 3D stéréoscopique est présentée comme l'avenir ! Alors, vraie révolution ou simple miroir aux alouettes ?

POUR

Il est vrai que l'ajout de la 3D stéréoscopique dans les jeux n'est pas une réelle innovation. Mais il faut tout de même avouer que le résultat est bluffant. Tout comme pour les films, on se sent bien plus au cœur de l'action. L'essayer sur des titres comme Left 4 Dead 2, Batman : Arkham Asylum et tous ces jeux riches en détail et surtout jouables en solo ou en coopération, c'est l'adopter. Car, je dois le concéder, la 3D stéréoscopique est bien plus immersive lorsqu'on joue seul et qu'on peut « prendre le temps » de regarder l'environnement ! D'autant qu'avec la démocratisation du procédé, les prix des écrans tendent à baisser. Et s'il est vrai que je ne changerais pas de moniteur uniquement pour jouer en 3D, l'achat d'une toute nouvelle config est le moment idéal pour le faire. Certes, ce n'est qu'un « gadget » de luxe mais, après tout, c'est aussi ça le PC.

DEATH POTE

CONTRE

La stéréoscopie, à l'heure actuelle, je n'en veux pas, en dépit de tout ce qu'elle peut apporter en ce qui concerne l'immersion. Essentiellement parce que la technologie nécessite actuellement de porter ces affreuses lunettes en plastique qui ont le don de coller un bon mal de crâne à beaucoup d'entre nous. Ajoutez à cela la nécessité de les enlever à chaque fois que vous faites autre chose (combien d'entre nous jouent du alt-tab en permanence ?) et l'exclusion que cela provoque vis-à-vis de l'entourage, qui ne voit plus la même chose que nous, et vous trouvez déjà plus de défauts que de qualité à cette « innovation ». Inutile donc, en attendant les écrans capables d'afficher le relief sans lunettes, dans tous les angles de vision, et là, oui, on pourra clairement discuter. En espérant que le prix de ces écrans reste raisonnable.

YAVIN

LES BD DU MOIS

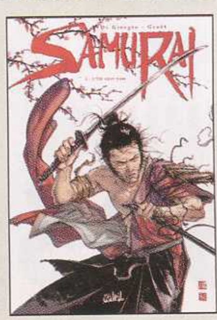
D'un bloc



Et si l'Allemagne nazie, après avoir conquis l'Europe et les États-Unis, décidait d'utiliser une arme bactériologique afin de prendre l'ascendant sur l'Armée Rouge ? Voilà le postulat de départ de cette BD, 100 % française, qui flirte merveilleusement avec l'anticipation et le steam-punk. Comme il se doit, les choses ne sont jamais aussi simples qu'il y paraît, et les auteurs ont su développer un scénario particulièrement captivant. Et, pour ne rien gâcher, il s'agit d'une histoire complète.

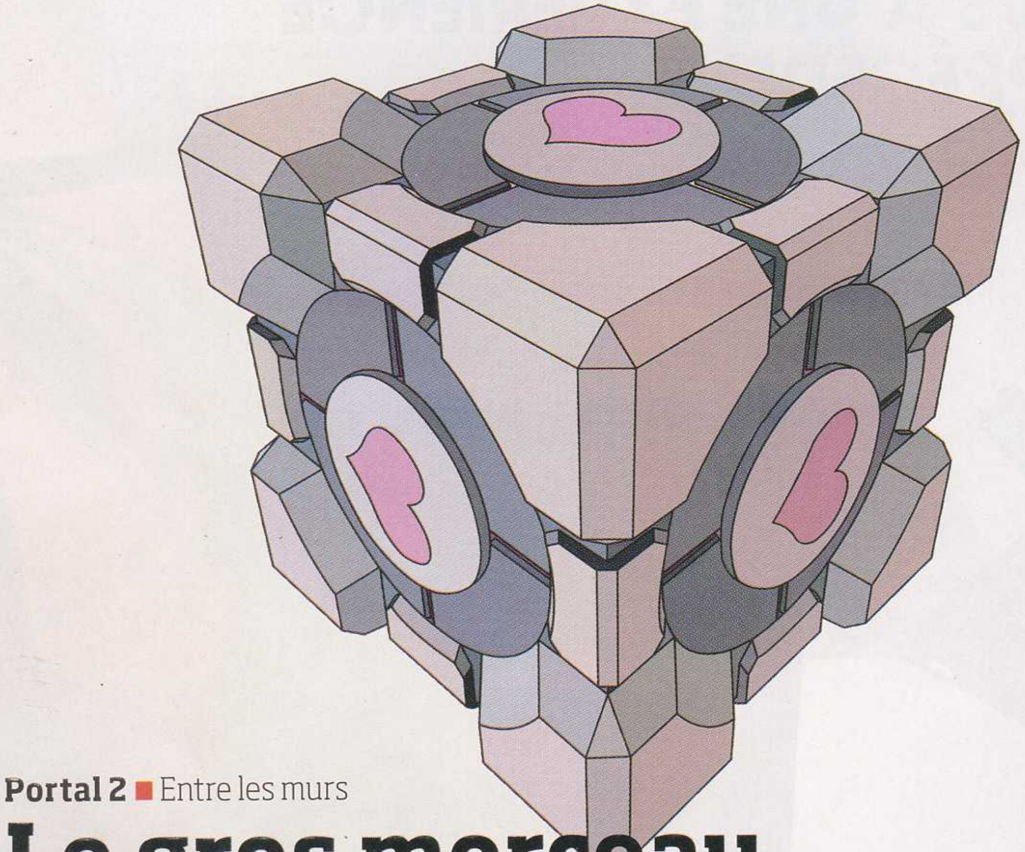
Block 109 *(Ed. AKILEOS)*

Bushido Blade



Les auteurs de BD ne laissaient jusqu'à présent que deux options aux nostalgiques du bushido : d'un côté, Kogaratsu, dont la sobriété et le réalisme ont toujours été réservés à un public de puristes. De l'autre, la série Okko, aux thèmes plus fantasques, un peu trop d'ailleurs au goût de ces mêmes puristes. Fort de son 5e tome, la série Samouraï se fraye un chemin entre ces deux ambiances, en restituant avec justesse à travers l'histoire du jeune ronin Takeo, l'univers du Japon médiéval très codifié. Le tout est bien sûr à déguster avec un bon saké !

Samouraï : l'île sans nom
(Ed. SOLEIL)



Portal 2 ■ Entre les murs

Le gros morceau

Le 1er mars dernier, l'étrange communauté des gens encore vissés devant leur écran après minuit (vous et moi, donc) constate un phénomène étrange dans Steam : Portal se met à jour. Aussitôt : branle-bas de combat général sur tous les forums de gamers. Qu'est-ce ce que Valve est en train de traficoter avec son jeu fétiche ? Suivront plusieurs jours de jeux de pistes passés à décoder un tas de messages planqués au sein du jeu pour finalement aboutir à une fin originale modifiée (!) et à l'officialisation du tant espéré Portal 2. On y apprendra, entre autres, que si l'histoire se déroule plusieurs centaines d'années après l'aventure initiale, Chell Johnson (héroïne du premier opus) y fera son grand retour. Il en va de même pour GlaDOS, la sarcastique intelligence artificielle pas si anéantie que l'on aurait pu le croire… Le titre sera aussi beaucoup plus vaste, doté d'un mode multi en coopératif et vendu au prix d'un jeu complet. Quant au Portal Gun, l'engin reprend du service, doté de nouvelles fonctionnalités comme, par exemple, la possibilité de repeindre certains murs pour en changer les propriétés. Une idée empruntée au projet étudiant Tag : The Power of Paint (dont on vous avait déjà parlé) et qui a vu ses auteurs rejoindre les petits gars de Valve Software. Que vous dire d'autre ? Que le titre sortira, en théorie, le 26 octobre 2010, que j'en bave d'impatience et n'attends tellement plus que lui que je propose qu'on en change le titre pour un bien plus explicite « Portal 2 : Point barre ».

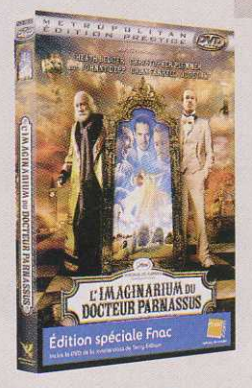
« Bien plus vaste et doté d'un mode multijoueur en coopératif »

SHOPPING

Prenez note

Dans sa quête perpétuelle du gadget parfaitement inutile et donc totalement indispensable, notre cher Death Pote (qui n'a vraisemblablement que ça à faire) vient de dégoter le Ben Nanonote. Si ses capacités en font une Dingoo avec un clavier, son architecture totalement ouverte (OS, Hardware…) et son prix (99 euros) pourraient en faire la nouvelle coqueluche des amateurs de bidouilles et de retrogaming. Pour l'instant, sa compatibilité avec la Dingoo permet déjà de profiter d'applications comme ScummVM ou DosBox (bientôt).

LES DVD DU MOIS



De l'autre côté du miroir

Un film de Terry Gilliam n'est jamais foncièrement mauvais ! C'est que cet ancien Monty Python s'est fait un devoir de nous surprendre à chacun de ses films. Cette fois, c'est un véritable voyage dans l'imaginaire du héros (aux multiples visages, suite au décès de l'acteur principal) qui vous transportera hors de la réalité. Certes le film est perfectible mais n'en reste pas moins intéressant.

L'IMAGINARIUM DU PROFESSEUR PARNASSUS
(Ed. METROPOLITAN VIDÉO)



Bête et méchant

Dupontel, on aime ou on déteste ! Apôtre de l'humour noir à la française, le bonhomme réussit le tour de force de nous faire apprécier les personnages les plus insupportables. Le Vilain ne déroge pas à la règle et nous offre encore une galerie de portraits pas piqués des hannetons. Dommage que la deuxième partie du film manque cruellement de rythme et de folie.

LE VILAIN
(Ed. UNIVERSAL STUDIOCANAL VIDÉO)

F1 2010 ■ Jeu de pistes

Pied au plancher


En photo, on appelle ça une image complètement cramée.

Non mais vous avez vu la tronche des Formule 1 cette année? On ne dirait plus des voitures mais de véritables squales à moteur tant les nouvelles règles aérodynamiques permettent les plus grandes fantaisies aux concepteurs de monoplaces. Conséquence directe de l'existence de ces monstres générant d'intenses turbulences dans leur sillage: le spectacle, déjà pas bien folichon ces dernières années, devrait être totalement anéanti tout au long de cette saison. Mais qu'importe puisqu'au mois de septembre nous pourrons nous installer dans les virtuels baquets du tant espéré F1 2010 de Codemasters, dont on rappelle qu'il devrait plutôt lorgner du côté de l'arcade tout en essayant de séduire les fans de simulations. Le titre disposera de tout le contenu de la saison 2010, soit 12 écuries, 19 circuits et, on l'espère, un mini-FPS dans lequel on pourra poursuivre Bernie Ecclestone avec un fusil à pompe.

Dernière chance

Si vous n'avez pas fait l'acquisition de l'excellent Machinarium (7/10, Joystick n°223), vous méritez, suivant vos raisons 1) la mort, 2) la mort et 3) la mort. Tout en retenant un Lucky rageur qui tambourine à la porte, prêt à vous mettre en pièces, je vous invite donc à profiter dès le mois de juin de l'édition boîte de cet excellent jeu d'aventure. Cette dernière contiendra le jeu, sa fabuleuse bande originale et Samorost, un précédent titre d'Amanita Design. Le tout sera distribué par Koch Media, à 30 euros mais vous n'allez clairement pas faire les difficiles. Sinon...



Nuclear Dawn ■ Le jour d'après

Ça va péter !



Le mélange des genres, nombreux s'y essaient et la plupart se gaufrent, face à la complexité de réunir des jouabilités complètement différentes dans un seul et même jeu. Un constat qui n'a visiblement pas refroidi les auteurs de cette prochaine fusion entre le jeu de stratégie temps réel et le FPS. On y jouera un soldat embarqué dans un univers post-apocalyptique et confronté à des tas d'ennemis… O.K. Donc c'est la guerre, quoi. Concrètement, on ne sait pas grand-chose de plus si ce n'est que le titre sera orienté multi, permettra de jouer 4 classes de personnages et que tout le monde pourra construire ses propres structures. Sortie prévue en octobre 2010.

UP & DOWN

La vie des joueurs est faite de hauts et de bas, en voici de parfaites illustrations :

Fair Play

Si nous pointons Ubisoft (et Electronic Arts) un peu plus bas pour les problèmes de protection de Silent Hunter 5 et Assassin's Creed 2, nous devons également rendre justice à l'éditeur des Lapins Crétins. En effet, loin de se comporter comme ses lapins fétiches, la société française a décidé de dédommager les acheteurs d'Assassin's Creed 2 qui n'avaient pas pu profiter de leur achat. Comment ? En leur offrant un jeu en téléchargement !



Tournament of war ?

Epic Games se rappelle enfin qu'il existe d'autres machines que la 360. Ainsi, des rumeurs plus que persistantes annoncent que l'éditeur travaillerait actuellement sur un jeu d'action explosif multiplateforme, donc sur PC ! Forcément, il ne s'agira pas de Gears of War 3 mais, en même temps, ce n'est pas forcément un mal.

Les DRM





Bien que nous comprenions la nécessité de protéger les jeux, impossible de ne pas crier au scandale devant les systèmes mis en place par Electronic Arts et Ubisoft. Pourquoi ? Parce que les joueurs ayant acheté ces jeux ne peuvent pas y jouer dès que les serveurs d'authentification sont hors ligne. Or, pour diverses raisons, cela arrive bien plus souvent que la décence ne le tolère.

Trois approches pour trois styles de jeux différents, du grand art !



Au fond des choses

Forts de leurs succès respectifs, quelques développeurs indé se sont récemment tendu la main dans un très bel élan fraternel. Parmi eux, on retrouve Jonathan Blow (Braid), Ron Carmel (World of Goo) et Kellee Santiago (flOwer). Loin de se cantonner à d'amicales et chaleureuses accolades, l'alliance « Indie Fund » (Site : www.indie-fund.com) vise à supporter des projets en les allégeant des lourdes contraintes financières inhérentes au développement indépendant. En gros, nos amis auteurs vont sélectionner des titres auxquels ils croient pour en devenir rien de moins que les mécènes. Voilà qui prouve, à ceux qui en douteraient encore, que le désir de rester libres de toute pression est toujours très vif chez ces précurseurs. Reste à espérer que l'indispensable émancipation artistique sera totale pour ceux dont les projets seront soutenus. Il serait dommage que les auteurs de cette magnifique initiative soient tentés, à un moment ou à un autre, de s'immiscer plus que de raison dans la réalisation d'un projet.

PAR YAVIN

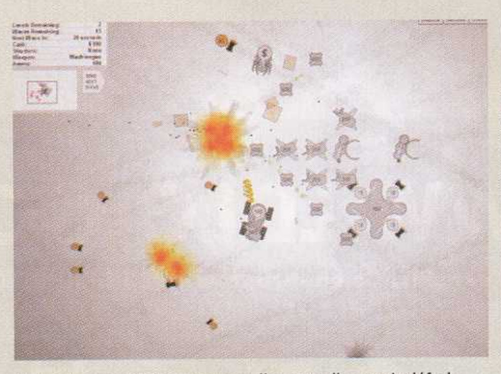

Les unités grises appartiennent au joueur, les autres à l'IA.

Drone

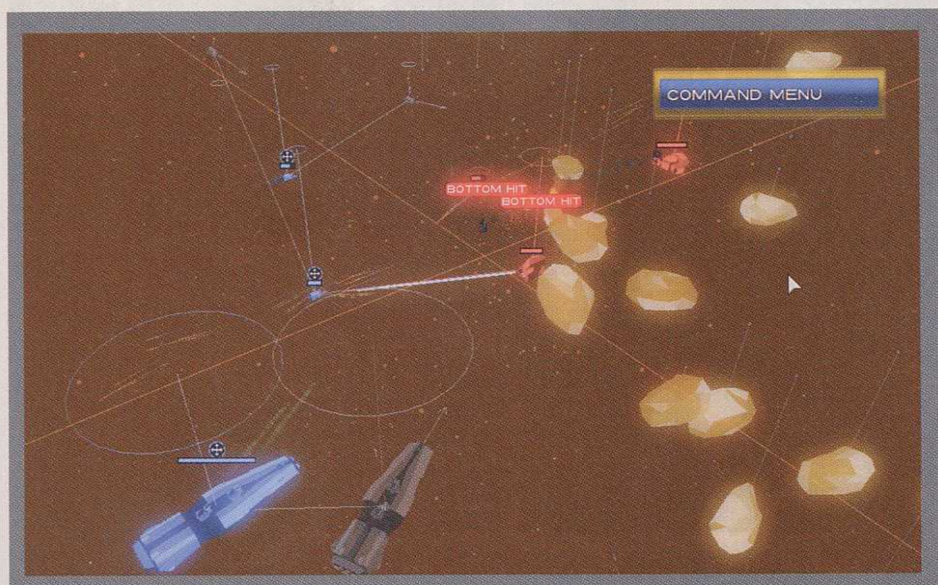
Le vendeur à chemise rouge ne cesse de me le répéter, cette machine combinant les fonctions de cuisinière à gaz, four et lave-vaisselle a été pensée pour moi par de malicieux ingénieurs japonais. J'en doute. Non pas que les tout-en-un me dérangent sous prétexte qu'ils feraient tout mal mais ne pourraient-ils pas en faire plus ? Après tout, l'auteur de Drone a bien réussi à combiner le concept d'arena shooter avec celui de jeu de stratégie temps réel tout en permettant un véritable gameplay de tower defense. Mieux, il a réussi à faire en sorte que les trois variantes soient réellement jouables dans un même niveau sans se soucier des autres approches. De cette manière, un joueur bourrin se contentera de son petit vaisseau qu'il équipera de quelques armes pour contrer les nombreuses vagues ennemies. Une méthode plus mesurée se concentrera sur la construction de tourelles de défense, derrière lesquelles on se planquera pendant l'assaut. Enfin, les passifs agressifs déploieront des usines capables de sortir de vaillantes petites unités qui partiront en découdre sans attendre. Le look est épuré, les mécaniques quasi parfaites et la durée de vie conséquente. Alors, si Drone y arrive, elle ne pourrait pas aussi faire lave-linge et réfrigérateur, ma super-machine de l'espace ?

« Le look est épuré, les mécaniques quasi parfaites »

Site : http://dwwilson.info/


Toutes les x secondes, une nouvelle vague d'ennemis déferle.

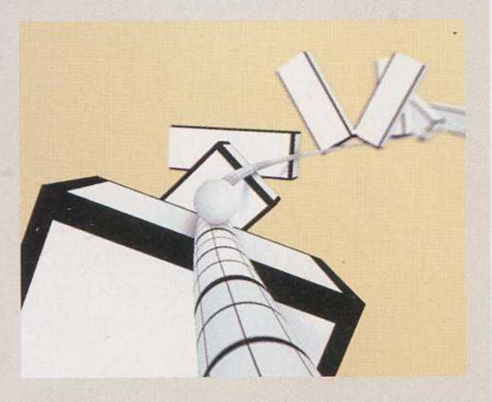

L'argent pris sur chaque épave sert à acheter de nouvelles armes.



L'action se déroule sur plusieurs plans, en modifiant l'angle d'attaque.

Flotilla

Jeu de stratégie au tour par tour, tout en 3D, Flotilla vous propulse aux commandes d'une petite armada de vaisseaux armés jusqu'aux dents (c'est de la science-fiction après tout, les vaisseaux peuvent bien avoir des quenottes et porter des tutus si ça les amuse) chargés d'exécuter sans sommation tout ce qui leur tombe sous la main. Enfin non, il paraît qu'on peut nouer des alliances et gagner du pognon sans forcément buter son prochain. Néanmoins, aucun chef de guerre un peu sérieux n'irait faire un truc pareil sans passer pour un gros pleutre que ses hommes s'empresseraient alors de balancer dans le vide intersidéral.
Site : www.blendogames.com/flotilla/



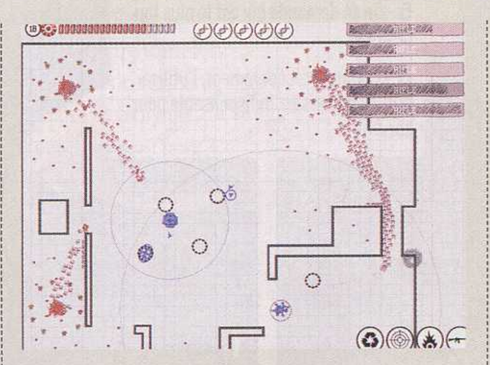
Proun

Réinventer le jeu de course c'est un peu comme tenter de réinventer la roue : un défi pas loin d'être insurmontable. En revanche, en la virant (la roue), tout deviendrait-il possible ? C'est ce que semble penser l'auteur de Proun, un titre dont on vous avait déjà touché deux mots et qui devrait être dispo en version finale à l'heure à laquelle vous lirez ces lignes. Dans Proun (mais quel nom ridicule), vous contrôlez une boule qui fonce à toute berzingue sur un tuyau tout en tentant d'éviter tous les obstacles qui se présentent à elle. Afin de les éviter, vous n'influencez pas sur la direction de votre petite bouboule mais sur l'inclinaison du… décor. Une excellente idée, vraiment très perturbante.
Site : http://proun-game.com/



Virtual Villagers 4

Virtual Villagers c'est un peu comme Les Sims, on aime ou on n'aime pas. Ceux qui se plaisent à jouer les petits dieux du ciel seront ravis de retrouver leurs mignons copains des îles et de les aider à récolter de quoi manger tout en les incitant fortement à copuler afin de disposer d'assez de personnel pour sauver l'arbre de vie. C'est aussi simple que cela.
Site : www.virtualvillagers.com



Attack of the Paper Zombies

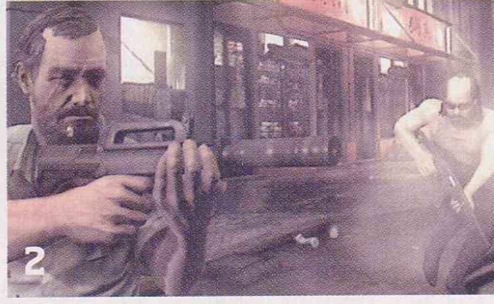
Stratégie avec ce concept minimaliste mettant le joueur aux prises soit avec son imagination, soit avec ce que l'auteur a tenté de représenter. En dépit des graphismes alléchants comme un camembert vieux de dix ans, les mécaniques (attaque, construction, défense) captivent. La magie des zombies, sans aucun doute. **Site :** www.indiebird.com/blog/?page_id=376



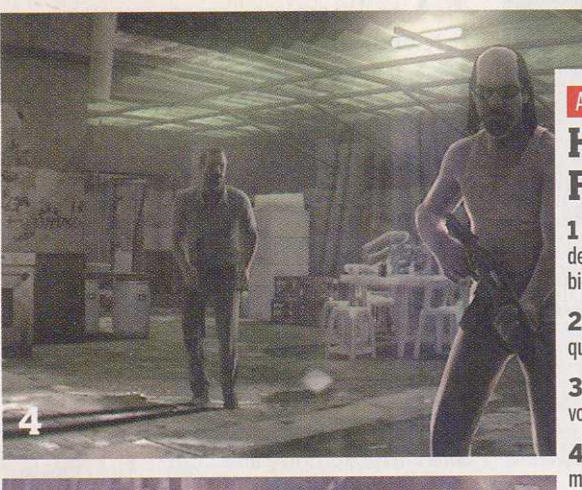
Air Pressure

Le pluviométrique David Cage vous le dirait mieux que moi, le jeu vidéo ne se résume pas aux pan pan boum boum et aux poursuites en voiture. Non, il peut aussi lorgner du côté de la narration pure, comme dans ce roman graphique interactif dans lequel la relation du héros avec sa dulcinée n'est rien de moins que la pierre angulaire d'un (très) petit scénario bien ficelé.
Site : http://bentosmile.com/2010/03/01/new-game-air-pressure/









AU COMMENCEMENT ÉTAIT LE SANG

HONG KONG FIGHTING

1 - Non, il ne s'agit pas d'un problème de compression d'images mais bel et bien du rendu de Kane & Lynch 2.

2 - Avec une telle bouille, mieux vaut que l'image soit un peu floue.

3 - Avec un peu de chance, on pourra voler les films de John Woo.

4 - Dis, moi aussi je veux porter un marcel.

5 - On se demande qui est le plus fou des deux...

6 - Comme précédemment, l'utilisation du décor sera indispensable pour survivre.





Kane & Lynch 2 ■ Sous les caméras de vidéosurveillance

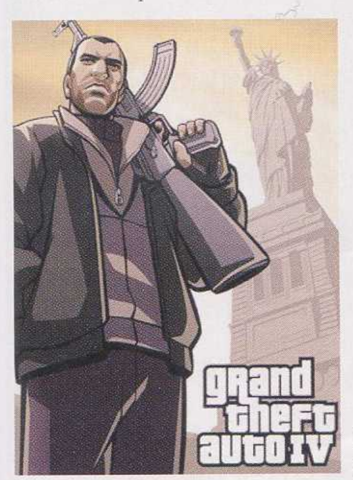
Bad Ass Community

Quand on n'a pas l'envie/les moyens/le temps (rayez les mentions inutiles) de développer un tout nouveau moteur pour son prochain titre « AAA », il n'y a qu'une solution : feinter ! Si chez GearBox l'astuce utilisée s'appelle Cell Shading, pour IO Interactive il s'agit de copier Youtube et les autres sites de vidéo online. Un rendu « volé sur le vif » qui restitue à merveille l'idée que toute l'action du jeu est filmée par des caméras de surveillance. Une idée assez originale pour être saluée, même si l'on ne comprend pas toujours comment une caméra peut se trouver juste derrière l'épaule des deux psychopathes. Car, pour ce second épisode, les deux antihéros ne devraient pas s'être adoucis, bien au contraire. Ils tireront toujours dans le temps, jureront comme un Death Pote attendant des textes en retard. Dernière précision, le gros de l'action se déroulera à Hong Kong ce qui devrait être l'occasion de gunfights particulièrement mouvementés, comme nous y ont habitués tous les films d'action asiatiques.

Grand Theft Auto IV ■ Banque populaire

Vous avez dit jackpot ?

Le comptable de Take Two le jure, il a refait dix fois le calcul avec son petit boulier: Grand Theft Auto IV s'est écoulé à plus de 15 millions d'exemplaires depuis sa sortie (sur consoles) en avril 2008. Un succès effarant, mérité, à toutefois mettre en parallèle avec une autre information d'importance concernant le titre de Rockstar North. Car le quatrième volet de GTA est aussi, selon Digital Battle **www.digitalbattle.com**, le titre au budget le plus élevé de l'histoire du jeu vidéo. Avec les trois ans et demi consacrés à la réalisation, une équipe de développement composée de plus de mille personnes et la masse hallucinante de droits musicaux à payer, le marketing et autres joyeusetés, le coût total du titre avoisinerait les… cent millions de dollars ! Flippant, et nos lecteurs les plus attentifs n'auront pas manqué de noter que vendu moins de dix euros, GTA IV aurait déjà été très rentable. Le titre était vendu 5 à 7 fois plus cher à sa sortie.



15 millions d'exemplaires vendus pour ce jeu au budget de développement phénoménal !

Grand emprunt

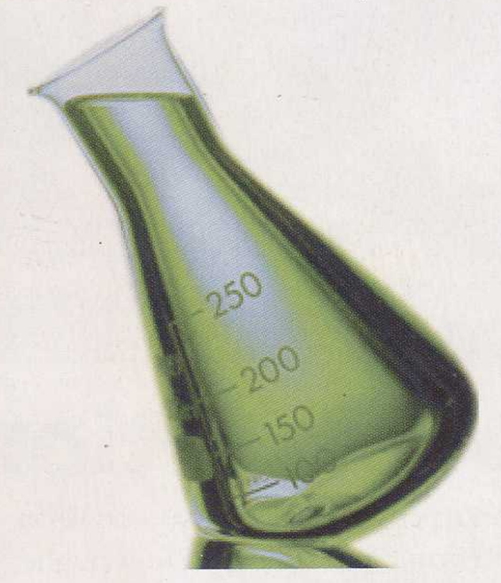
Fruit d'une délicate symbiose entre des développeurs et une communauté qui a été grandement (et gracieusement) mise à contribution, Nexuiz est un FPS multijoueur open source. Alors forcément, quand Alientrap annonce son intention de vendre le fruit de ce travail bénévole sous la forme d'une itération console du titre, cela provoque un léger vent de colère. On nous assure toutefois que cela ne mettra pas un terme à l'évolution du jeu PC. Normal, il faut bien préparer de quoi faire un DLC payant.



Nexuiz, un FPS multijoueur bientôt payant ?

Belle affaire !

C'est bien là toute la magie des sites de vente en ligne : on a beau avoir en main le dernier des gadgets inutiles, bien présenté, il peut vous rapporter un tas de pognon. Un postulat récemment vérifié par un Néo-zélandais qui a refourgué deux banales fioles en verre pour la somme astronomique de 2 830 dollars. Son secret ? Les deux récipients contiendraient les esprits de fantômes qui ont hanté sa maison. Un argumentaire efficace que Lucky ne devrait pas tarder à reproduire, lui qui cherche désespérément un moyen de se débarrasser de sa vieille et encombrante planche à abdos.



Le sourire aux lèvres



Contre toute attente, la PC Gaming Alliance (PCGA) vient de prouver qu'elle ne servait pas qu'à paraître grotesque aux yeux du monde entier. En publiant des résultats concrets, l'organisation nous confirme un truc dont on ne doutait pas : nos machines se portent plutôt bien, merci pour elles. Certes, les ventes en boîte régressent au profit de la vente en ligne (dématérialisée ou non), et l'Occident reste en retrait par rapport à l'Asie mais avec 13,1 milliards de dollars générés en 2009, le PC reste un colosse aux pieds de plomb.

Tournée d'adieu

Le mois dernier, à Las Vegas, devait avoir lieu un combat entre Somluck Kamsing – légende vivante du Muay Thaï – et… Jean-Claude Vandamne, champion de la « aware attitude ». Devait car le combat a été reporté de plusieurs mois, en raison de l'emploi du temps surchargé de l'acteur. Cela dit, soyons honnêtes, au-delà du coup de pub et sans remettre en doute son passé de compétiteur, JCVD a tout de même gentiment dépassé la cinquantaine et ferait mieux de continuer à dire des conneries au lieu d'aller mourir bêtement, brisé en mille.

Le tour le plus long

Ça va finir par devenir un gag : Jagged Alliance 3 vit toujours et vient de passer dans les mains de l'éditeur allemand bitComposer ! Chouette alors, ça ne fait que la troisième fois que la licence du célèbre jeu de stratégie au tour par tour change de propriétaire. Cela risque fort de vous étonner mais aucune date de sortie n'est prévue pour l'instant.

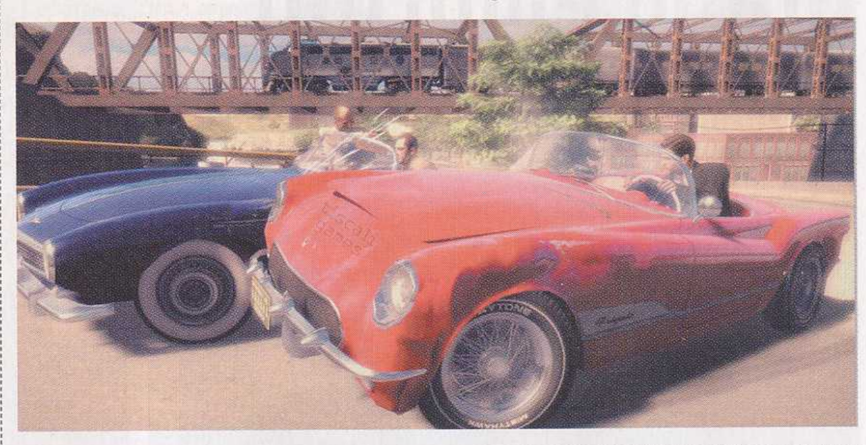
Nous Joystick, toi Jane



Gabriel Knight 3 vous a marqué ? Jane Jensen (auteur du titre) vous manque ? Depuis 1999, vous n'attendez plus qu'un nouveau jeu de la dame, et l'annonce déjà ancienne de son retour avec Gray Matter vous rend complètement dingue. C'est normal, et j'ai une bonne nouvelle à vous transmettre : son nouveau jeu d'aventure sortira en 2010, si tout va bien. Vous pouvez suivre l'avancement des travaux sur son blog (**http://blog.graymatter-game.com** dont le seul défaut est d'être entièrement écrit dans la langue de Shakespeare. Et de Jane Jensen, forcément.

Bon, tu sors ?

Sacré Mafia II, on vous en parlait déjà abondamment en 2008, au train où vont les choses on vous en parlera peut-être encore en 2011. Pour l'instant, le titre n'est repoussé qu'à l'automne de cette année mais cela peut toujours évoluer selon 2K Games manifestement pas tracassé à l'idée de gonfler tout le monde.



Vidéosurveillance

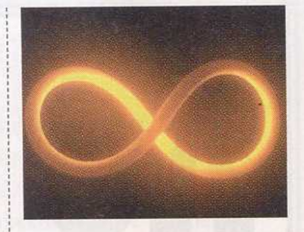
Voci un objet qui va ravir les mères de famille soucieuses de voir tomber leur progéniture dans le vice et la luxure. Le Porn Detection Stick se présente comme une banale clé USB. L'engin ira trouver avec une précision redoutable tous les contenus à caractères pornographiques stockés sur le disque dur. Une tranquillité d'esprit qui aura malheureusement un prix assez élevé (99 euros). C'est que l'engin pourrait foutre le boxon dans les familles lorsque maman trouvera papa bien embarrassé et clamant « Euh, mais chérie, je vérifiais ce que faisait ton fils avec cet ordinateur, oui, c'est ça, à 3 heures du matin ».



Main dans la main

On l'oublierait presque, devant ces montagnes de frivolités que génèrent chaque jour les Twitter et autre Facebook, mais internet est aussi un lieu d'entraide et d'espoir. En témoigne l'histoire de ce jeune Canadien éprouvant quelques difficultés pour terminer son jeu préféré : Ocarina of Time (sur Nintendo 64). Et pour cause : Jordan est aveugle. Un handicap de taille qui n'a pourtant pas arrêté les trois joueurs qui ont répondu à son appel, et lui ont conçu un tutoriel aux petits oignons. Deux ans de travail, plus de 100 000 mouvements retranscrits vocalement, et cette satisfaction du devoir accompli, puisque grâce à eux, le joueur est finalement parvenu au bout de l'aventure. Ce que l'histoire ne dit pas, c'est s'il en aurait été de même s'il avait vu l'horrible tronche de cake de la princesse Zelda ? Rien n'est moins sûr.





Au fond des âges

Les petits gars de Bioware nous avaient fait le coup avec Mass Effect et récidivent maintenant avec Dragon Age en affirmant que l'univers de leur RPG permet des suites « à l'infini ». Une très bonne nouvelle, en 2010, qui le sera sans doute vachement moins si elle est encore d'actualité en 2020... vu qu'ils auront mis tous les fans sur la paille avec les DLC et les add-on.

Automotivation

Après 15 années passées sous le joug d'Electronic Arts, Chris Hecker (qui a notamment œuvré sur Spore) se refait une virginité et croit à mort à son futur jeu indé : SpyParty http://spyparty.com, en développement depuis quelques mois. Pour info, il s'agira d'un jeu d'espionnage basé sur le test de Turing afin de mettre à l'épreuve des intelligences artificielles mais ça, je laisse à Yavin le soin de vous en parler le moment venu.



Palme d'or



L'avantage quand on dispose d'une plateforme fermée, c'est qu'on peut y faire ce que l'on veut. Le brave Nick Bonatsakis l'a appris à ses dépens lorsque les responsables de la validation sur l'Appstore d'Apple lui ont appris que son application permettant d'imiter le bruit d'un canard n'était pas pertinente. Quel dommage ! Il ne siégera donc pas à côté des boîtes à meuh, sabres laser, et autres générateurs de faux appels de stars, qui sont, eux, c'est bien connu, d'utilité publique et même remboursé par la sécurité sociale.

La déchirure

L'été dernier, Sundin bravait son aversion pour la lumière du jour et les bains de foule afin de vous présenter une exposition sur les 30 ans du jeu vidéo. Une belle initiative qui devait déboucher sur la création d'un musée du jeu vidéo français... C'était sans compter sur les quelques tensions internes qui ont poussé l'une des deux parties (Alerte Orange) à se passer de son partenaire MO5.com. Problème, l'association ne part pas les mains vides, puisqu'elle dispose d'une jolie collection de 30 000 pièces, qu'elle compte utiliser pour d'autres projets. Aux dernières nouvelles, ce qu'il reste du « musée » doit toujours ouvrir ses portes le 14 avril, au sommet de la Grande Arche de La Défense, à Paris (Ndlr : tu viens de l'écrire, c'est à la Défense...). En même temps, rien de plus logique qu'un musée vide pour exprimer toute l'étendue des possibilités offertes par le jeu vidéo.

AU JOUR LE JOUR

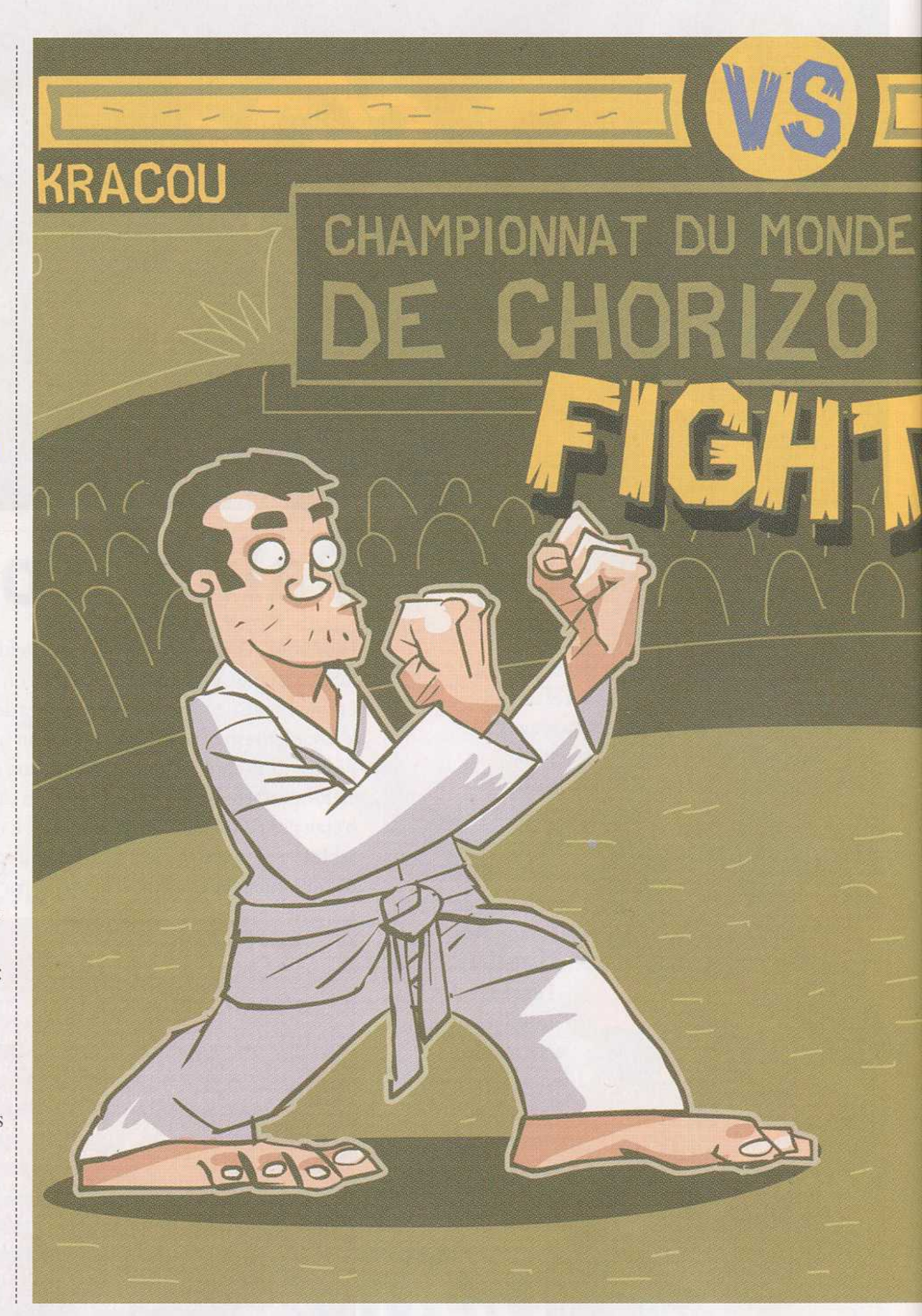
Je dédicace cette introduction à Florence, TBF et Antoine du 6e étage, à qui j'ai promis depuis plusieurs numéros que je placerai Popobawa dans un de mes papiers ! Maintenant que j'y suis arrivé, vous voulez bien me rendre les clés de mon appart, les amis ?

Mardi 2 mars

Lucky est en vacances. Et en direct de sa contrée natale, à cause de sa connexion en toile de jute, il ne doit pas savoir ce qui se trame aujourd'hui dans le petit monde du jeu vidéo. Heureusement que je suis là. Sais-tu, cher Lucky, que selon nos confrères de **http://g4tv.com**, Infinity Ward et Activision se mettent dessus ? Un peu comme les supporters du PSG ce week-end. Selon ces mêmes confrères, le président du studio Jason West aurait été viré par Activision, en témoigne un bref message dudit monsieur sur Facebook : « Jason West is drinking. Also, unemployed ». Si ce n'est pas indiscret, tu bois quoi, Jason ? Viens au Chilien, on y va ce soir avec Deez et Kracou ! En plus, il se dit que les pontes de chez Sony y seront aussi pour oublier le bug de la PS3 du 29 février ! Mythique.

Jeudi 4 mars

Lucky est toujours en vacances. Et en direct de sa contrée natale, à cause de sa connexion en mousse, il ne doit pas savoir ce qui se trame aujourd'hui dans le petit monde du jeu vidéo. Heureusement que je suis là. Sais-tu, cher Lucky, que la Game Developers Conference approche et que les rumeurs vont bon train ? On parle notamment d'un Portal 2 et d'un nouveau Lara Croft. Faut dire que le jeu vidéo se porte bien : 2 millions de copies distribuées pour Borderlands, un de plus pour BioShock 2, 13 de plus pour GTA IV. Loin de là, le Popobawa aurait encore frappé selon le blog d'un chamane tanzanien. La nounou de Kracoukas est en RTT. Celle du petit de Kracoukas, je veux dire. L'historien Jacques Marseille est décédé ce matin. De source non sûre, Mariah Carey s'est fait huer par ses fans alors qu'elle avait deux heures de retard pour un concert. En ce jeudi 4 mars, à cause d'une



actualité vidéoludique aussi creuse que les paroles d'un tube de Lara Fabian, je sens avoir atteint une maturité exceptionnelle dans le lâchage de scoops à deux balles.

Vendredi 12 mars

Là, c'est moi qui suis en vacances. Mais je pense à vous. Et à Savonfou, qui a couru le semi-marathon de Paris le week-end dernier et qui aurait fait, selon ses dires, un temps de 1 heure et 50 minutes. N'essayez pas de vérifier sur le site de l'événement, le monsieur n'était pas inscrit mais il « aurait couru » à côté de potes à lui. No comment. Mariah Carey aimerait tourner avec Woody Allen. La saison 3 de Sam & Max débarque le mois prochain. Lucky doit être content. Un DIRT 3 serait en préparation selon le magazine EDGE. Yavin doit être content. Également dans les cartons : des éminents cerveaux ont daté une possible suite à Dragon Age Origins pour début 2011. Kracoukas doit être content. Moins heureux, ce malentendant daltonien qui s'est fait renverser hier par une voiture en traversant (le feu était rouge pour les piétons). Savonfou revient des courses ; il a acheté des cœurs de palmiers parce que, je cite : « Je fais attention à mon corps. C'est une merveilleuse machine sur laquelle je veille jour après jour… Mais tu n'es pas en train de noter ce que je dis là, hein ? ».



Vendredi 19 mars

Le tirage de la Ligue des Champions a été effectué à midi. Lyon tombera contre Bordeaux en demi-finale. League of Legends est en maintenance et Lucky et moi désespérons depuis deux bonnes heures. Il est midi. Demain, Kracoukas remet son titre de Champion de France de Sharonjo Kempo… Shiroza Kem… Chorizo Kem… bref, de son art martial en jeu. Je le dis noir sur blanc : nous ne croyons absolument pas en lui. Command & Conquer 4 sort dans les bacs aujourd'hui. La presse spécialisée, dans son ensemble, s'est montrée très déçue. Les consommateurs, eux, essayent désespérément de lancer le jeu (voir nos news). Ridicule. Wargaming.net, studio tristement célèbre pour ses productions tristement inconnues, nous annonce World of Tanks, un Free 2 Play dédié aux blindés. Pas sûr qu'ils aient plus de chance avec celui-là. Dans un autre monde, Electronic Arts vise les 2 millions d'abonnés sur Star Wars : The Old Republic. League of Legends n'est plus en maintenance. Bon week-end.

Lundi 22 mars

KRAAA-COUUUU-KASSSS ! Notre athlète maison devient pour la seconde année consécutive Champion de France de Chorizo Kempo ! On a toujours cru en toi, Kracou, tu sais ? Allez, c'est ta tournée, camarade ! La Games Convention Asia 2010 est annulée, faute de sous-sous dans les caisses. Au second tour des élections régionales, l'union de Gauche remporte 21 régions sur 22 en métropole. Seules l'Alsace et ses Flammekueche lui échappent. Les Chroniques de Sadwick : The Whispered World est gold. Si, si, je vous promets qu'il est passé gold. Bah, attendez, je l'ai lu partout, c'est que ça doit être important comme info. Non ? Sous un soleil particulièrement agréable, Savonfou intensifie ses entraînements pour le Marathon pendant que Warner Brothers Interactive Entertainment annonce ouvrir un nouveau studio à Montréal, au Canada. Pedro du FC Barcelone, à propos de son coéquipier Léo Messi, auteur d'un but magistral la veille : « Messi est meilleur (que Diego Maradona) ». Splinter Cell Conviction est repoussé de quelques semaines, au grand dam des adulateurs de Sam Fisher.

Mercredi 24 mars

30 millions de DS vendues au Japon. Et une nouvelle mouture en préparation, la 3DS. L'action de Nintendo a fait un bond. Bioware se fend d'un étrange compte à rebours sur son site officiel. Il reste 4 jours, 7 heures, 18 minutes… 17… [Coup de téléphone] 7 heures, 3 minutes et 45 secondes. F.E.A.R. 3 est en développement. Oh, tiens, sérieux ? The Witcher 2 le serait aussi, et selon un post de Tom Ohle du studio polonais sur les forums officiels du jeu, sa sortie coïnciderait avec le premier trimestre 2011. Death Pote joue à Splinter Cell Conviction sur la machine d'à-côté. Je ne sais pas si ça vient de la protection du jeu ou d'un bug de la version mais Sam Fisher exécute depuis trente bonnes secondes une espèce de danse du crabe. Il en perd pas mal de son charisme, le Sam. Une enquête réalisée par le site internet **MyFaceMyBody.com** nous dit qu'un Britannique sur quatre préfère les faux seins aux naturels. Je précise que je n'ai même pas essayé de vérifier cette information. Selon un sondage de l'institut BVA du début de semaine : 59 % des Français souhaitent que la gauche remporte la prochaine élection présidentielle. Notre président à nous est tout trouvé. Savonfou dans ses œuvres : « À force de me cogner partout, je me désintègre ». À force d'écouter des trucs du genre, moi aussi je me désintègre. D'ailleurs, je crois que ça vient, zzz, zzz, zzzzziiizzzz… burp…

SUNDIN


THIS WAY
UN RAT ? MAIS Y'A PAS DE RAT ICI !



24H

DANS L'ENFER DU DEVOIR

Tous les journalistes vous le diront, **rien de tel qu'un voyage de presse pour prendre du bon temps et découvrir de nouvelles contrées**. Mais comme ailleurs, il y a des exceptions. Et en voici une, une belle...

Ah, les voyages de presse! Certainement une des activités les plus agréables du métier. Vancouver, Montréal, San Francisco, Los Angeles (prononcez avec un bel accent américain), New York (pareil), Prague, Athènes... autant de destinations qui font rêver tout un chacun. Pour nous, hommes de Joystick, c'est ça tous les mois, ou presque. Alors bien sûr, ces déplacements ont avant tout pour but de ramener quelques belles exclus sur quelque jeu prometteur. Il n'empêche que ça reste un de nos petits plaisirs, dont on se vante dès notre retour dans un Paris forcément grisonnant; «Beverly Hills, c'est surfait» que je dis à ma copine. «Je reviens de Beverly Hills, j'y ai mes adresses» que je dis à cette charmante inconnue un soir de trop plein d'Havana Club... Malheureusement pour nous, l'expérience a néanmoins prouvé que de temps en temps, un voyage de presse pouvait se transformer en véritable cauchemar, avec du sang, des larmes et des retards indéterminés. Si les petites galères ne valent même plus le coup d'être racontées, la présente histoire, rocambolesque, nous a semblé mériter un papier à part entière. À titre posthume. Cette histoire, la voici.

7 HEURES – 12 HEURES 45 : UN MATIN DANS LE DOUTE

Demain, je pars pour Seattle, aux États-Unis. Et dans le métier, il y a des veilles de départ qui ne trompent pas. Il est 20 heures. Je m'engouffre dans la station de métro la plus proche de chez moi, encore tout jouasse d'être en week-end. Une rame s'échappe juste au moment où je pose le pied sur le quai. La prochaine est dans 5 minutes. Elle ne viendra finalement jamais. Un colis suspect empêche le départ du train dans la station précédente. 30 minutes plus tard, je rebrousse chemin; on se contentera d'un plat de pâtes au beurre et de quelques parties de League of Legends.

7 h 00. Le réveil est difficile. Direction Aéroport de Paris Charles-de-Gaulle. Là-bas, je rejoins mon collègue, que nous appellerons Bernard et que nous surnommerons Nanard. Après plusieurs tentatives d'agressions sur le chat de sa voisine au retour de ce voyage, Nanard préfère garder l'anonymat. Je le comprends. Je retrouve donc Nanard à 30 mètres du comptoir d'enregistrement, où il règne un doux charivari. Une heure de queue pour enregistrer un bagage, pas de file bien définie... Nous sommes éblouis par un type qui essaie de s'immiscer comme si de rien n'était au milieu de la rangée. La journée promet d'être drôle.

8 h 00. Nos bagages sont enregistrés. Le timing est serré pour arriver au terminal. Sur le chemin, une annonce retentit avec fracas dans nos oreilles encore endormies: notre avion est retardé. Pour notre correspondance à Francfort et notre second vol (prévu moins d'une heure après notre atterrissage), ça va être compliqué. Le personnel au sol ne sait pas ce que l'on deviendra là-bas mais peu importe. A priori, on «s'occupera de nous». Plus que drôle, la journée va être longue.

11 h 00. Nous décollons de Paris. Une séduisante hôtesse blonde nous assure que tout n'est pas perdu: «En trois ans, je n'ai jamais eu un seul retard sur ce vol». Je lui réponds du tac au tac: «Moi, c'est mon deuxième en trois mois». Elle nous souhaite quand même bonne chance.

12 HEURES 45 – 20 HEURES 30 : UNE ATTENTE INTERMINABLE

12 h 45. Le personnel au sol nous «prend en charge», comprenez qu'un gars peu accueillant regarde furtivement notre billet. «Il est là notre avion?» qu'on lui demande. «Allez à la porte d'embarquement» qu'il nous répond pète-sec. Joie. Dix minutes plus tard, après avoir marché quatre bornes dans les méandres du terminal, nous arrivons devant le tableau d'affichage des vols. Le nôtre n'y est pas. On cherche alors une âme compatissante qui pourrait nous renseigner. Tiens, cette dame. Elle regarde notre billet... et nous lâche un sinistre «désolé», que nous aurions pu traduire par: «Vous allez galérer, pauvres types, vous auriez plus vite fait d'y aller en tricycle crevé».

13 h 30. Après plusieurs tentatives (vaines) pour se faire rebooker sans sortir du terminal, nous nous résignons à partir pour le comptoir princi- >>>



1/ Un grand moment que celui où on s'est aperçu que le roulement était croissant et non décroissant... **2/** L'insouciance de la jeunesse allemande, souriante. **3/** Une affiche qui restera gravée dans ma mémoire ! **4/** Le langage des signes dit toujours la vérité. **5/** La soi-disant morsure du rat en image. Aïe. **6/** Un dîner de princes au Sheraton. Bon appétit ! Ou pas.

>>> pal à l'entrée de l'aéroport. Nanard prétend alors avoir été mordu par un rat vendredi soir, lors d'une soirée bien arrosée. Je crois qu'il craque. 14 heures. Le truc est immense. Une employée filtre le passage. On croise un flot continu de personnes en sens inverse, de toutes nationalités et la mine déconfite. « You'll have to wait. Take a ticket », nous dit-on. Cinquante mètres plus loin, après avoir bravé une foule en colère, nous arrivons devant le distributeur de tickets. Bip… numéro 689. Léger pétage de plombs : l'écran nous informe que la personne au guichet a le numéro 900. Sachant que 900 - 689 = 211, on en a pour un petit bout de temps !

14 h 10. Pas un seul numéro traité dans les dix dernières minutes. Ah, le numéro 901 ! Quoi ? Le numéro 901 ? C'est pas possible, il doit y avoir une erreur. En un instant, ma vie défile dans ma tête. Cette soirée où Lucky bat le record de mojito, cette autre où Kracou vomit sa pizza sur le trottoir… Nanard se met à voir des rats partout, prêts à bondir sur son second mollet. Ce n'est pas 200 personnes qui sont devant nous, mais bien 800 ! 14 heures 12. On pense un moment tout claquer pour partir méditer au Tibet. On part finalement s'acheter un sandwich au bar du coin.

15 h 30. La solidarité française, bien que peu renommée, nous tend les bras. Une compatriote nous offre son numéro 542. Sur une base de 25 numéros traités par heure, nous gagnons six heures d'attente. Hmpf. À cette heure-ci, il n'y a plus de trajet possible pour arriver à destination le jour même. Il n'y a plus non plus de tickets distribués pour le moment. On discute un peu avec tout le monde. Un Croate nous raconte qu'ils n'ont pas voulu le faire embarquer pour un retard de cinq minutes !

16 h 40. Le désespoir se mêle désormais à un interminable fou rire de type long et maléfique. Nous en sommes au numéro 964. Que va-t-il se passer après le numéro 999 ?

17 h 00. Nanard fait semblant de se gratter la jambe pour que je croie à son histoire de rat. C'est vrai qu'il a quand même la jambe bien rosée là. Nous cherchons une pharmacie pour acheter une crème contre les morsures de rat.

18 h 00. Numéro 994. Certains se préparent à passer une nuit douillette à même le sol. La colère a laissé place à la lassitude. 18 heures 45. Tonnerre

d'applaudissements : le compteur est reparti à zéro. Génial.

19 heures 30. Numéro 27. Les guichets ferment subitement. Un colis suspect aurait été repéré.

20 HEURES 30 - 7 HEURES
UNE NUIT GENTIMENT GLAUQUE

20 h 45. Nous allons tenter de nous faire payer une chambre d'hôtel par la compagnie aérienne. Une jolie jeune fille nous accueille et s'insurge de notre temps d'attente (plus tard, nous apprendrons que cette naïveté venait du fait que c'était son premier jour de travail). Notre sauveuse est déconcertante. En saisissant nos coordonnées sur son ordinateur, elle crie subitement : « C'est Noël dans deux mois ! » Nous sommes sous le charme (à ce stade-là, nous aurions également été sous le charme de Maïté ou de Régine).

21 h 00. Fausse joie. Elle ne peut pas nous rebooker depuis son poste. La seule chose qu'elle puisse faire est de nous placer sur liste d'attente pour le vol de demain matin. La demoiselle nous invite à aller au guichet voisin pour trouver une chambre d'hôtel. Derrière nous, le Croate passablement énervé attend son tour.

« Un Croate nous raconte qu'ils n'ont pas voulu le faire embarquer pour un retard de cinq minutes ! »

21 h 10. Une nouvelle jeune fille s'occupe de notre réservation d'hôtel. « Vous allez à Bucarest ? – Euh non. – Bon, je vous ai trouvé une chambre au Sheraton. C'est bien le Sheraton. Je peux venir avec vous ? » Serait-elle en train de nous draguer là ? « Et puis le petit-déjeuner, j'adore au Sheraton. Vous ne voudriez vraiment pas m'inviter ? ». Je crois que oui, hein.

21 h 30. Après avoir posé nos affaires dans notre chambre (pour deux) et admiré la gangrène naissante de Nanard, nous nous dirigeons vers le resto de l'hôtel. Le lieu est un peu kitsch mais la bonne odeur de viande grillée nous met en appétit. Un serveur arrive : « Vous venez de l'aéroport ? Alors vous, c'est gratuit et c'est par là, au fond ». Trois couloirs sordides et quelques hallucinations (un RAT !) plus loin, un espace habituellement dédié aux conférences a été aménagé pour nous autres, galériens. Plus glauque tu meurs. Pour se remplir la panse, nous avons droit à des vieux cordons bleus tièdes et des carottes qui ont l'air de tout sauf de carottes. Tout ça dans un calme à faire peur à un moine népalais. En partant, on croise une dernière fois le Croate.

23 h 30. Nous nous endormons, d'un sommeil immensément lourd, bercés par Les dents de la mer en allemand. L'apothéose… L'histoire ne dit pas si nous avons pu prendre notre avion le lendemain. En revanche, comme au cinéma, tout est bien qui finit bien, même si Nanard, sa jambe de bois et moi n'avons pas eu d'enfants.

SUNDIN

3 TÉMOINS CLÉS*

**(Pour leur sécurité, ils ont préféré garder l'anonymat).*

Heureusement pour mon ego, je ne suis pas le seul à avoir vécu un voyage de presse cauchemardesque. Tout le monde y a droit un jour ou l'autre, c'est la règle. Voici trois anecdotes racontées par les autres membres de la rédaction qui ont pour thème ce merveilleux pays qu'est la Russie.



Jean-Patrick, 25 ans
(Tailleur de haies, strip-teaseur la nuit)

Moscou. Une foule bariolée de travailleurs contestataires défile banderoles au poing. Notre chauffeur de bus, professionnel et lui aussi gentiment contestataire, insulte la police en anglais histoire de distraire ses passagers. Et si on allait visiter la Place Rouge ? Cool ! On laisse les bagages ici, hein ? Attendez ! C'est pas notre chauffeur qu'ils embarquent ? Qui a les clefs ? Humm… Quand sortira-t-il de taule selon vous ?



Jean-Philippe, 36 ans
(Tailleur de menhir)

Un bar sympa pour se détendre après l'avion ? Oui, bonne idée. Un truc pseudo Hard Rock Café ? Encore mieux, il y aura de la bouffe identifiable ! Tiens, mais c'est vachement sympa finalement. Ils font même karaoké. En revanche, la clientèle, bof. Que des hommes d'affaires en costard cravates ! Mais sympas les filles, et peu farouches !
Oh mais pourquoi les hommes d'affaires ils ont tous des holsters ? Comment ça, mafia ?



Jean-François, 28 ans
(Tailleur d'arbustes en plastique)

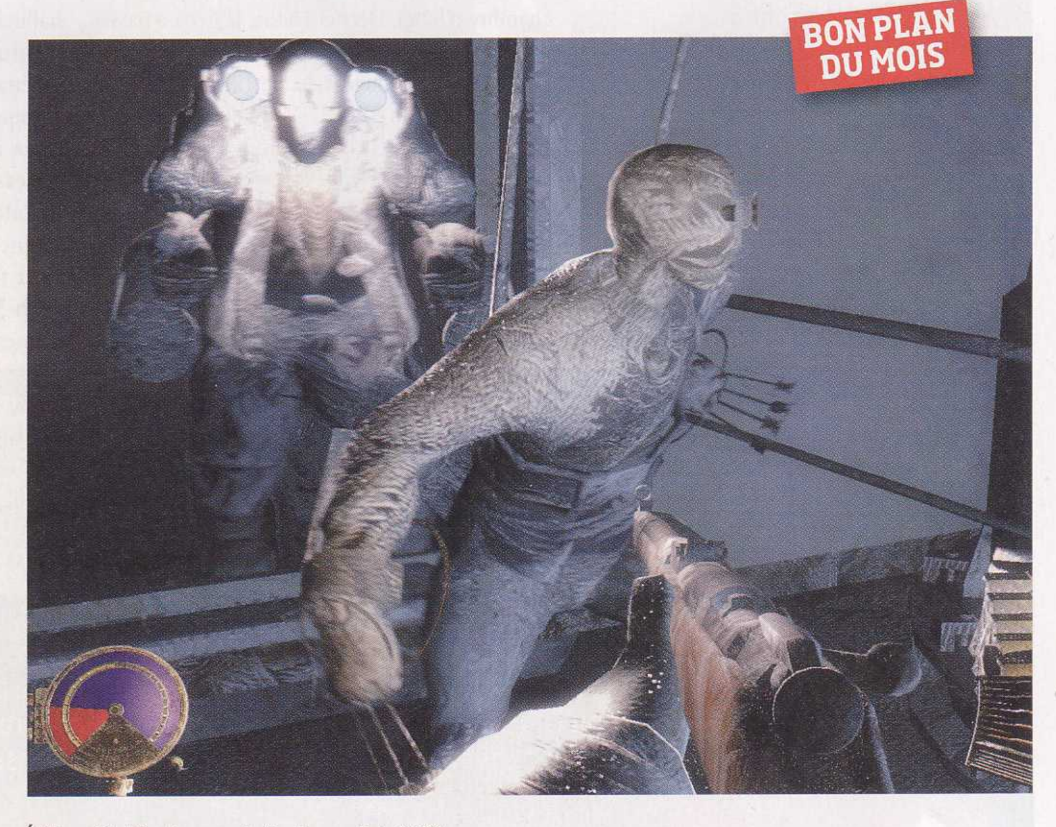
L'histoire se passe à Moscou. Arrivé à l'hôtel, je découvre que ma chambre a bien été réservée, mais pas payée. Problème : il s'agissait d'un des claques les plus luxueux de la ville, une sorte de palace avec groom et prostituées de luxe, que ma paye de ministre éthiopien ne pouvait guère me permettre de payer. Il s'en est fallu d'un cheveu et près de 6 heures de négociations pour que je passe ma nuit à boire un verre avec les junkys aux abords de la Place Rouge.

Opinion

PAR SUNDIN

Maudits soient les DRM !

Comme je m'affaire personnellement à ce que vous ayez des jolis tests de jeu chaque mois, je ne peux m'empêcher de vous toucher un mot ou deux (ou même trois) sur les nouveaux systèmes de protection mis en place par Ubisoft et Electronic Arts. Soyons clairs, comme mes collègues, je trouve cette solution particulièrement radicale. Si cette approche jusqu'au-boutiste part de l'intention, légitime, de savater les hooonteux pirates, elle a déjà montré de profondes et traumatisantes limites. C'est un fait, ce système n'est pour le moment absolument pas au point : tous les jeux qui l'ont adopté (C&C 4, Assassin's Creed 2, Silent Hunter 5, Splinter Cell Conviction...) ont causé à leurs utilisateurs des problèmes de déconnexion, de ralentissements ou pire, des pertes de sauvegarde. Ces mêmes pirates s'en donnent d'ailleurs à cœur joie pour enrayer la machine. Au final, il semble que personne n'en sorte gagnant ; ni nous, consommateurs, ni les éditeurs, conspués. Il n'y a qu'à voir les commentaires des clients qui ont acheté Assassin's Creed 2 PC sur un site comme Amazon pour s'en convaincre.



Éditeur 1C - **Développeur** Action Forms - **Prix** 19,99 euros

CRYOSTASIS

Âpre et fort comme un shot de vodka soviétique glacée, ce FPS ésotérique va frigorifier les peureux ! Le mot est de Styx, dans le numéro 216 de Joystick, pour un test qui aura malheureusement accouché d'une note de 6/10. Malheureusement, car Cryostasis s'est fait quelque peu plomber par un code très mal optimisé. Bénis soient les cachalots, depuis la sortie, un patch améliorant les performances du jeu a vu le jour. Vous n'avez donc plus d'excuses pour ne pas essayer ce trip sinistre en plein Pôle Nord. Parce que vous aimez les chaudes ambiances, vous y incarnerez un météorologue russe devant rejoindre un brise-glace nucléaire coincé dans la banquise. Bien entendu, dans le navire, rien ne se passe comme vous l'aviez imaginé.
Doté de plusieurs idées originales (notre homme doit en permanence trouver des sources de chaleur, peut revivre les derniers instants de vie de certains marins...) et d'une atmosphère étouffante et immersive à souhait, ce FPS ukrainien mérite sacrément le détour !



DEATH POTE

Après avoir tenté d'améliorer mon niveau à StarCraft II, me voici en quête du gadget ultime pour le retro-gaming. Pourquoi ? Parce qu'au moment où vous lirez ces lignes, j'aurai fini les nouveautés qui m'intéressent.

JEU DU MOMENT : À la recherche du Golden Device
JEU ATTENDU : Diablo III



SUNDIN

Pour repartir d'un bon pied en ce printemps 2010, je me suis mis au squash ! Avec ma nouvelle condition physique et les beaux jours, je vais pouvoir sérieusement m'attaquer au mythique record de Lucky au Chilien.

JEU DU MOMENT : League of Legends
JEU ATTENDU : Diablo III



LUCKY

Suivant l'exemple de Sundin, j'ai décidé de repartir du bon pied en ne faisant rien du tout. Une petite bière, une sieste, un League of Legends, un Chilien et... Hein ? Vous dites que j'ai combien de pages à rendre pour demain ?

JEU DU MOMENT : League of Legends
JEU ATTENDU : World of Warcraft 4.0



MAFIA II 48
On a pu jouer à l'un des jeux les plus attendus de la rentrée prochaine. Nos impressions.



SPLINTER CELL CONVICTION 58
Sam Fisher est-il de retour en grâce ? La parole à notre spécialiste, Kracoukas.



THE SETTLERS 7 68
Lucky vous dit tout le bien qu'il pense de ce 7e The Settlers. Un test 100 % bonne humeur.

les tops du mois

FPS

1- Left 4 Dead 2
2- Team Fortress 2
3- BioShock

STR

1- League of Legends
2- Warhammer 40.000 : Dawn of War II
3- Empire Total War

RPG

1- Dragon Age Origins
2- Drakensang : The Dark Eye
3- Risen

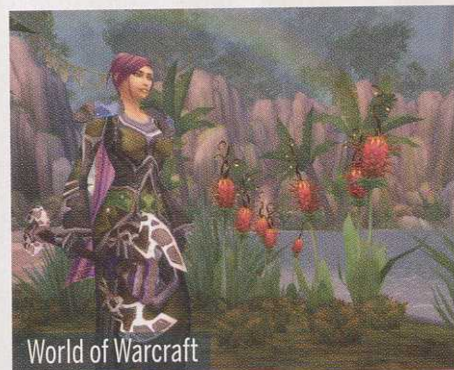
MMORPG

1- World of Warcraft + ses add-on
2- Le Seigneur des Anneaux Online
3- Aion


Left 4 Dead 2

League of Legends

Dragon Age Origins


World of Warcraft



YAVIN

Avec la mondialisation, les modes d'emploi d'appareils ménagers sont désormais conçus en pictogrammes, remplaçant les traditionnels pavés de 300 pages. Du coup, maintenant, plus personne n'y comprend rien.

JEU DU MOMENT : Batman : Arkham Asylum
JEU ATTENDU : Alpha Protocol



SAVONFOU

Le multi de C&C 4 est une véritable couveuse à noobs. Certains ne saisissent même pas les conditions de victoire. Sundin veut que je retourne sur StarCraft II, mais j'attends encore un peu, c'est tellement reposant ici.

JEU DU MOMENT : Battlefield Bad Company 2
JEU ATTENDU : Contagion



KRACOUKAS

Amibe : Organisme unicellulaire vivant en eau douce ou salée, et appartenant au groupe des protozoaires. Peut aussi désigner le taux d'activité anormalement bas d'un pigiste : « Kracou, t'as l'air aussi motivé qu'une amibe ! »

JEU DU MOMENT : Splinter Cell Conviction
JEU ATTENDU : Prince of Persia : Les Sables Oubliés

Mafia II met en scène des personnages de caractère dans un univers qui a du caractère. 2K Czech a bien bossé !

Genre Action / **Éditeur** Take Two Interactive / **Développeur** 2K Czech / **Site** www.mafia2game.com / **Sortie** Automne 2010

MAFIA II

JE VEUX ÊTRE UN GANGSTER

Après moult atermoiements (du studio) et d'innombrables crises de nerfs (des fans), Mafia II pointe le bout de son calibre. Bénie soit la Loutre, nous avons enfin pu poser nos mains velues sur un des jeux les plus attendus de la rentrée prochaine. Et ce fut bon !

J'ai envie de commencer ce texte avec du panache, en rentrant dans le lard et en cassant cette infâme statuette sur le bureau de Lucky ! Excès de caféine ? Sans doute. Toujours est-il que nous (vous et moi) allons d'emblée nous poser une question capitale au sujet du titre de 2K Czech. La voici : Mafia II est-il un GTA-like à la sauce mafia italo-américaine des années 40 ? Ma réponse est NON. L'expression ne vient pas de moi (mon honnêteté me tuera) mais d'un collègue, qui l'avait sûrement piqué à un autre collègue : « Tu sais Sundin, moi je trouve que Mafia II, c'est presque un anti-GTA ». Ah ouais. Pas con le collègue. Si les deux titres reposent sur des mécaniques similaires – vue à la troisième personne, liberté de mouvements, environnement ouvert, des phases à véhicule et à pied – ils se distinguent en effet sur un point crucial que j'appellerai « l'équilibre entre le scénario et les à-côtés » (je n'ai pas trouvé plus compliqué, désolé). En version décryptée, comprenez que le point fort de Mafia II réside dans son histoire et sa narration, plus que sur les possibilités « bac à sable » d'un GTA. C'est qu'il n'y avait pas grand-chose à faire dans Empire Bay, hormis les (très bonnes) missions qui nous ont été confiées. Les développeurs ont-ils eu peur que leur aventure perde en intensité de par la présence de multiples activités annexes ? Probablement. Est-ce un défaut ? Quelque chose de dommage ? Gênant ? Triste ? Rédhibitoire ? Ma réponse est encore NON.



Petite discussion entre amis avant grosse fusillade.

BÊTA

★★★★☆

Fun, propre et classe, Mafia II a, pour nous, justifié ses innombrables retards. Si le jeu tient la distance et propose un scénario et des personnages dignes des meilleurs films de mafieux, ça va faire très mal !

IMMERSION TOTALE

Je ne me souviens pas de la dernière fois où, sur une présentation de ce type (pas tout seul, pas chez moi, et pas au calme), j'ai été autant happé par une ambiance, par une atmosphère. Il faut dire que les cinématiques s'enchaînaient (et s'enchaîneront) à bon train. Nouvelle mission ? Cinématique ! Fin du premier objectif ? Cinématique ! Fin du second objectif ? Cinématique ! Fin de la mission ? Cinématique ! Il aurait fallu être impassible comme un barreau de prison pour ne pas se prendre au jeu, d'autant que, hormis quelques petits problèmes de synchronisation labiale (qui devraient être corrigés), lesdites séquences étaient particulièrement soignées. À côté de ça, pour étayer un peu ce dont on causait il y a quelques lignes, je n'ai pas vu beaucoup matière à baguenauder dans Empire Bay. À mi-chemin entre Chicago et New York, cette ville grande de 16 km² (soit le double du terrain de jeu de Mafia) est superbe et arbore de multiples visages : quartier chic, quartier craignos, Chinatown, Little Italy... S'il est possible d'explorer le moindre recoin de la cité (en extérieur du moins), les à-côtés ne sont pas légion. J'ai pu aller faire repeindre ma bagnole (une superbe jeep) dans un garage. Mouais. J'ai pu aller acheter des fringues dans le magasin BCBG du coin. Mouais. J'ai pu aussi aller boire

« MAFIA II EST UN JEU SÉRIEUX, NOIR, CINÉMATOGRAPHIQUE. ET PLUS DIRIGISTE QU'IL NE VEUT BIEN LE LAISSER CROIRE. »

>>>



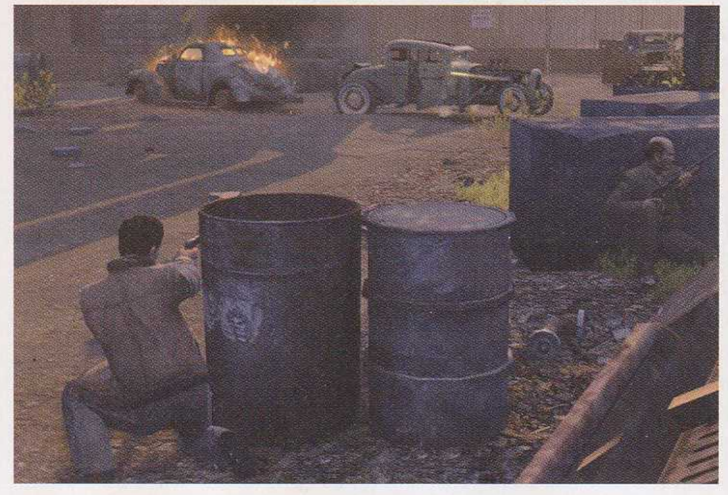
L'armurier, un de vos futurs grands collaborateurs, qui fournira tout ce dont vous avez besoin pour mener à bien vos missions.

>>> une mousse et un whisky, ou encore acheter une arme ou un hot-dog... mais à part ça ? Surtout que les habitants de cette charmante ville sont peu loquaces et apparemment absolument pas enclins à vous confier leurs petits problèmes. A priori donc, ne vous attendez pas à des missions annexes complètement hallucinantes comme ce peut être le cas chez la licence concurrente (je pense notamment au petit dernier, Chinatown Wars). Mafia II est un jeu plus sérieux, plus noir, plus cinématographique. Et plus dirigiste qu'il ne veut bien le laisser croire. Serinons-le, Mafia II se rattrape avec son ambiance, avec un goût du détail prononcé et une mise en scène savamment étudiée. Il n'y a qu'à voir le début de cette mission, quand Vito, le personnage principal, se retrouve en calcif dans l'appartement de Joe, son pote d'enfance (et accessoirement, ambitieux petit mafieux de quartier). Un trois-pièces qui sent bon la cocaïne et la pizza froide. Le réfrigérateur est presque vide, un vieux sandwich traîne sur la table du salon, des posters de pin-up emplissent un mur défraîchi. Nos rétines sont flattées. Nos oreilles aussi, par une douce et entêtante chanson de l'époque. Que ce jeu est classe ! Encore plus classe quand on conduit Vito dehors. À peine le palier de cet immeuble un peu miteux franchi que s'abattent sur nous un brûlant rayon de soleil et une flopée de bruits divers : une sirène policière, un bruit de moteur, un aboiement...

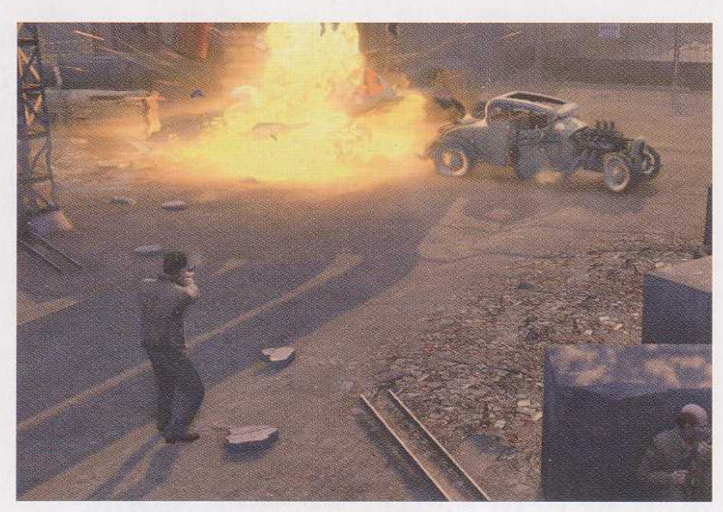
BUSINESS IS BUSINESS

Mais trêve de dithyrambes, il faut rejoindre Joe et son chargement de clopes à l'autre bout de la ville. Je peux prendre une caisse au garage... ou en voler une, ce dont je ne me prive pas. Un petit coup de coude sur la vitre et hop, le tour est joué. Les sensations au volant sont correctes. Les véhicules ont tous un comportement différent. Je m'aperçois aussi, à l'insu de mon plein

« LES CINÉMATIQUES SONT TRÈS BIEN INTÉGRÉES ET NE HACHENT PAS LE RYTHME COMME C'EST SI SOUVENT LE CAS. »



Face à plusieurs ennemis, se mettre à couvert est juste indispensable.

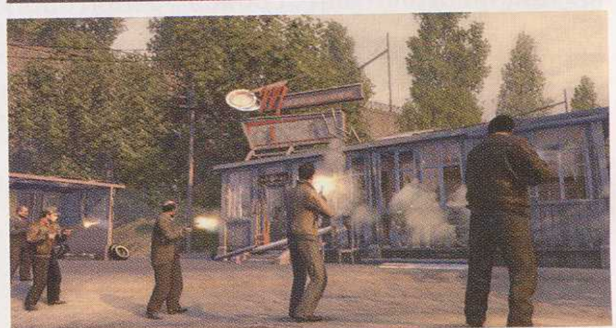


Même les explosions sont classes.



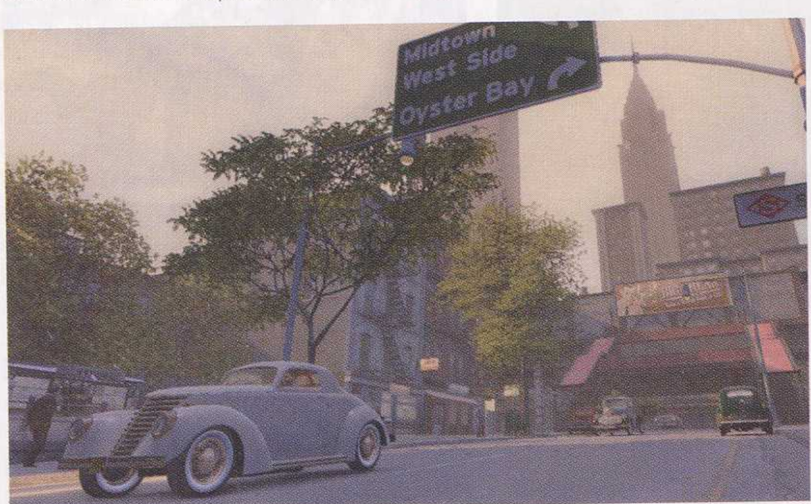
Ce mec en arrière-plan a eu tort de venir déranger Joe accoutré de la sorte.





Avant d'aller dézinguer du loubard en cuir, un petit moment de décontraction.

gré (dédicace à Richard Virenque), que l'on peut mourir au volant en cas d'accident. Ah ouais ! Arrivé au rendez-vous, Vito retrouve Joe et quelques clients en manque de nicotine. Travelling arrière et cinématique : une demi-douzaine de loubards tout de cuir vêtus débarquent en voitures de sport, façon rois du monde, et somment Joe de déguerpir fissa de leur quartier. Ces aimables messieurs mettent ensuite le feu au camion et se barrent aussi sec (après que Joe en ait refroidi un). Les hostilités sont lancées. Retour au jeu avec une petite course-poursuite en voiture. Les tout-de-cuir-vêtus s'échappent. Pas de souci. Joe appelle du renfort, et la nouvelle bande de drilles se met alors en tête d'aller dézinguer le bar des ennemis. cinématique : Joe et un autre mafieux échangent quelques palabres : « T'as un plan ? demande Joe. On entre dans le bar et on casse tout », répond son compère. Dont acte. Retour au jeu : on dérouille le bar (une excellente occasion d'admirer la physique) puis on part tous main dans la main dénicher les types de leur QG. S'ensuit alors, au milieu d'un dépôt désaffecté, une fusillade de quinze bonnes minutes. Trente types en face, que je dois minutieusement abattre. Les combats sont intenses. Se mettre à couvert est primordial. Seuls quelques commentaires trop récurrents lâchés par mes compères m'irritent un peu, du genre « Qu'est ce que tu fous Vito ? », alors que j'en bave sévère ! Fin de la baston. Cinématique : franches autocongratulations de chacun et en avant vers un énième sous-objectif...



Le soin apporté aux détails se voit partout, même dans les grands espaces.

Au total, cette mission a duré une bonne trentaine de minutes, sans connaître aucune longueur. Prometteur.

BELLE GUEULE

Même son de cloche du côté de la réalisation, tout simplement nickel chrome. Le moteur propriétaire, le Illusion Engine, en a sous le capot. La texturisation, la physique, les ombres et les lumières sont soignées, de même que la plupart des animations. Vito qui tourne la tête et qui pose le coude sur le dossier du siège pour faire marche arrière, j'adore. Même si on a pas vu grand-chose à ce propos, le jeu gérera aussi le cycle jour/nuit, les conditions météo et même les saisons (le périple se déroule sur plusieurs années). Bref, tout ça augure un jeu solide, et j'aurais bien donné une chemise de Savonfou pour remplir quelques missions de plus. S'il reste nombre d'inconnues (quid du scénario ? des personnages secondaires ? de la variété des missions ? de la linéarité de la progression ?), Mafia II m'a cependant fait forte impression. Les prochaines semaines vont être longues.

SUNDIN

À RETENIR

Je ne vous ai pas parlé de la police. Et pour cause, pour ne pas effrayer les pauvres journalistes que nous sommes, le curseur avait été placé sur « tolérance maximum ». Rassurez-vous, ou pas, ces messieurs devraient être intransigeants en mode normal. On en reparlera.

Genre Action / **Éditeur** Ubisoft / **Développeur** Ubisoft Montréal / **Sortie** mai 2010

PRINCE OF PERSIA : LES SABLES OUBLIÉS

LE REVIVAL DE TROP ?

Sachez que cette bêta de Prince of Persia Les Sables Oubliés a été rédigée à quatre mains : les miennes, bien sûr, et celles de mon acolyte, le toujours clairvoyant et miséricordieux Michel Langdeput. Un mec tellement sympa qu'il travaille à l'œil.

BÊTA ★★☆☆☆

Un premier contact plutôt froid. Tout Prince of Persia qu'il est, cet épisode ne nous a pas séduits, avec sa réalisation surannée et son gameplay vieillot. Sans vouloir faire le vieux con passéiste, PoP, c'était mieux avant.

Michel, je ne sais pas ce que tu en penses, mais moi j'adore la série des Prince of Persia ! La trilogie des Sables du Temps ? Trois titres géniaux ! Et le dernier PoP en cel-shading ? Lui aussi il m'a bien plu, c'est dire. « C'était quand même un jeu noob-friendly avec un clodo comme perso principal. » Oh Michel ! Comme tu y vas ! Attends, laisse-moi te rassurer. Je lance le jeu et tu verras que pour ce Prince of Persia : Les Sables Oubliés, Ubisoft est revenu à l'ancienne formule. Regarde ! Des palais ensablés, des vrais game over, du time-rewind, bref, tout ce qu'on avait aimé dans le triptyque précédent. « Ouais, ben, à première vue, ils sont tellement revenus en arrière qu'ils ont refoutu les graphismes d'époque dis donc. » Oh non, Michel ! Bon, j'avoue que le jeu n'est pas très sexy, surtout quand on le compare avec le bijou de cel-shading qu'est le dernier PoP en date. « Non mais t'as vu la tête du Prince ? T'as vu ses animations ? T'as vu celles des monstres ? » Du calme, Michel. Je te rappelle que ce n'est qu'une preview découpée grossièrement et que le jeu va s'affiner. Mais je te l'accorde, le Prince saute de manière aussi gracieuse qu'un pancake. Les animations des uns et des autres sentent la naphtaline et paraissent bizarrement moins fluides qu'il y a quatre ou cinq ans, à l'époque où les volets l'Âme du Guerrier ou les Deux Royaumes sortaient. Du coup, on ne peut s'empêcher de se dire que ces Sables Oubliés a tous les ingrédients du jeu fait à la va-vite pour que sa sortie coïncide plus ou moins avec celle du film tant attendu...

PROBLÈME DE PLOMBERIE

Comme je le disais, cette version semble avoir été découpée à l'arrache. Je suis bien incapable de vous faire le résumé de l'histoire étant donné que cette démo débute par l'épisode 6. Le Prince se bat contre une armée sablonneuse qui a envahi le palais de son frère Malik. Six ou sept chapitres plus tard, le frangin sombre du côté obscur de la force, et la bêta s'achève d'un coup au beau milieu d'un couloir. Entretemps, les séquences de plates-formes et de baston se sont succédé à un rythme piano. « Y'a eu aussi le boss tout moisi, tu te rappelles ? » Pas si moisi que ça, Michel. Mais oui, il y a eu un combat assez fastidieux contre un boss qui me jetait du sable dans les yeux et à qui j'ai mis des coups d'épée dans les mollets. « Bon, en résumé, c'est moche, c'est chiant. Le jeu va donc être bien pourri. » Michel ! Pas de conclusion hâtive, s'il te plaît. Tu oublies le pouvoir inédit que nous a offert la jolie



Le jeu comporte des séquences de fuite comparables à celles de l'Âme du Guerrier, quand il fallait échapper au Dahaka.





Le bestiaire semble se limiter à une poignée d'ennemis.

Dans les rangs ennemis, il y a des leaders qui peuvent invoquer de nouveaux soldats. Parfois, ce sont près de cinquante monstres qui vous assaillent, au grand dam du framerate...

« À L'HEURE ACTUELLE, POP : LES SABLES OUBLIÉS A CLAIREMENT BESOIN D'UNE OU PLUSIEURS COUCHES DE POLISH. »

Djinn dans son palais spectral. « La fille aussi bien modélisée qu'un PNJ d'Assassin's Creed ? » Oui, celle-là. Elle nous a offert la capacité de solidifier l'eau. Comme le palais du Prince a la tuyauterie en vrac, on retrouve plein de fuites d'eau qui, une fois gelées, deviennent des plates-formes ou des barres autour desquelles on peut faire des cabrioles. Une idée sympathique qui donne lieu à des séquences d'acrobaties assez pêchues quand il faut solidifier puis liquéfier l'eau au cœur d'un saut par exemple. Et ça contraste, il faut bien le dire, avec l'impression de déjà-vu du reste du gameplay.

DES SABLES QU'ON OUBLIE ?

« Ouais enfin, même dans les jeux Transformers, y'a de bonnes idées. Pas pour ça que ce sont de bons jeux. » Je vois pas le rapport, Michel ! Prince of Persia est une licence culte et, même si ce jeu fait un peu de peine par rapport au reste de la série, il ne faut pas sombrer dans le catastrophisme pour autant.
À l'heure actuelle, Prince of Persia : Les Sables Oubliés a clairement besoin d'une ou plusieurs couches de polish, pour devenir plus fin, plus fluide et surtout plus agréable à l'œil. Des retouches indispensables si Ubisoft ne veut pas se mettre une horde de fans à dos. « Tu vas pas conclure là-dessus ! T'as pas parlé des combats mal foutus. » On n'a plus de place, Michel ! Mais on garde ça de côté pour le test, promis.

DEEZ

À RETENIR

Retour aux fondamentaux pour la licence Prince of Persia. On oublie l'univers et la patte graphique de l'épisode précédent et on assiste au come-back des Sables du temps et des combats de masse. Des retrouvailles qu'on espérait plus chaleureuses.



Encore ces casse-tête où l'on se demande « mais qui a construit tout ça ? ».



L'attaque chargée est très utile lorsque les ennemis pullulent à l'écran.



Connu pour avoir travaillé sur les suites de NWN et de KOTOR, Obsidian nous propose sa première licence avec Alpha Protocol.

Genre Action/RPG / **Éditeur** Sega / **Développeur** Obsidian Entertainment / **Site** www.alphaprotocol.com / **Sortie** 28 mai 2010

ALPHA PROTOCOL

L'ESPION QUI DÉCEVAIT

Monsieur Bouclage est assis à deux mètres de moi. Il me fixe de ses yeux ronds alors que je ne trouve rien d'intelligent à dire pour commencer ce texte. Alpha... Alpha Protocol... Ah non ! NON, Monsieur Bouclage ! Pas le martinet ! NON !

Alpha Protocol n'est pas un jeu que j'attendais outre mesure. Voilà, c'est dit. Vous pouvez me traiter maintenant de sale Marseillais, de mec blasé et difficile ou de ce que vous voulez en fait, du moment que vous ne dites pas que je suis roux ! Parce que je ne suis pas roux. Mais je vous vois venir. Vous vous demandez pourquoi c'est moi qui teste la bêta d'Alpha Protocol puisque je m'en cogne. Eh bien parce que Sundin m'a fait comprendre que j'étais l'homme de la situation. « On est à la bourre, le bouclage est prévu pour hier. » Et il ne mentait pas. Lucky était d'ailleurs enchaîné à son clavier, du scotch sur les paupières, une perfusion de caféine sur le bras et une tripotée de pages blanches ricanant sous les yeux.

SPY GAME

Du coup, je n'ai pas demandé mon reste. J'ai embarqué la version et j'ai rejoint le programme Alpha Protocol. Je vous explique : ce groupuscule est une sorte d'Agence Tous Risques post-11-septembre. Elle n'engage que des experts de la lutte antiterroriste, des gars suffisamment burnés pour accepter des missions suicides. Une sorte d'infanterie jetable en somme dont la thématique et la narration font penser à Metal Gear ou à la série 24. Vous, vous y incarnez Michael Thorton. Vous êtes embauché par Alpha Protocol à la suite d'un vol de missiles. Après une première mission en Arabie Saoudite, vous comprenez que cette sombre affaire pourrait se terminer en une seconde guerre froide. Bref, une trame classique dans le monde de l'espionnage et des services secrets. Classique, oui... mais quand même un peu embrouillée ! J'ai trouvé les premières heures vraiment nébuleuses. On est vite ensevelis sous une tonne d'informations : des lieux, des personnages ou des flash-back soudains. Même les dialogues ont du mal à maintenir éveillés, la faute à des lignes de script débitées sans trop de conviction. Et mine de rien, ce dernier point est plutôt inquiétant. Si les conversations entre les personnages ne passionnent pas, c'est un pan entier du gameplay d'Alpha Protocol qui vacille.

MASS EFFAIBLE

Parce que l'ambition des développeurs était de conférer au jeu une touche verbale (qui a dit verbeuse ?) à la Mass Effect. Sauf qu'ici, les réponses et les réactions du héros doivent toujours être choisies en un temps limité. Concrètement, pendant que l'interlocuteur parle, on choisit le ton avec lequel Michael va répliquer. Obéissant, sarcastique, désinvolte, les possibilités sont nombreuses et influent sur la manière avec laquelle les autres personnages nous perçoivent. En étant amical avec un collègue ou irrespectueux avec la hiérarchie, on fait grimper ou baisser une jauge de confiance. À l'heure où j'écris ces lignes, je ne peux pas connaître avec certitude l'impact réel de ma conduite détestable sur le déroulement du jeu. J'ai eu beau menacer mon boss ou balancer des insanités à mon contact radio, les missions semblent s'être déroulées selon un socle immuable. À d'autres moments, on est confronté à des choix moraux plus capitaux, comme laisser vivre un trafiquant d'armes, l'abattre ou lui extorquer ses bénéfices. Pour ma part, j'ai choisi la dernière option. Et franchement, en dehors des quelques pépettes en plus dans mon portefeuille, je n'ai pas eu l'impression que la narration s'adaptait subitement. Relativisons néanmoins. D'une, Obsidian nous a seriné que nos choix impacteraient sur le long terme ; de deux, il faut comprendre qu'Alpha Protocol n'a pas la dimension rôliste du titre de Bioware. En atteste d'ailleurs un éditeur de per- >>>

BÊTA

★★☆☆☆

Grosse déception après quelques heures passées en compagnie d'Alpha Protocol. Au-delà du scénario, qui peut encore nous réserver des surprises, c'est surtout le gameplay qui nous laisse pour le moment perplexe.



Le jeu propose un système de couverture habituel dans ce genre de productions.

À l'heure actuelle, l'IA des ennemis nous a semblé particulièrement imprévisible, avec à la fois du laisser-aller mais aussi des excès de zèle surprenants.

>>> sonnage assez sommaire. On peut coller une barbe chabalienne ou un chapeau de paille à Michael, mais c'est à peu près tout ! Le seul aspect RPG vraiment concluant est en fait l'orientation que l'on peut donner à son perso. Dès le début du jeu, on lui choisit soit un modèle prédéfini, avec un arbre de compétences déjà entamé, soit une classe neutre, totalement vierge de capacités. Il y a dix domaines dans lesquels on peut répartir ses points après un level-up. Si vous êtes du genre bourrin, le fusil à pompe, la jauge de santé et les arts martiaux sont des choix tout indiqués. À l'inverse, le sabotage, la furtivité et le piratage informatique sont des qualités indispensables pour un espion discret et fourbe. Pour le coup, le style que l'on donne à son Michael influe vraiment sur le gameplay. J'ai personnellement opté pour un casse-cou increvable, qui rushe tous azimuts en collant des claques sur les glottes ennemies. Forcément, j'étais un peu plus emmerdé quand il fallait passer inaperçu ou hacker un PC pour recueillir des données. Tiens, à ce propos, les séquences de piratage s'effectuent à base de mini-jeux qui peuvent vite devenir gentiment retors si on n'a pas amélioré la capacité idoine. Ça m'apprendra à privilégier le muscle à la cervelle...

«MALGRÉ SES MULTIPLES REPORTS, ALPHA PROTOCOL SOUFFRE TOUJOURS DE SOUCIS MAJEURS.»

LE TIREUR DÉLITE

Passons au dernier tronçon majeur de gameplay : les fusillades. Le premier adjectif qui me vient en tête pour les désigner, c'est « déconcertant ». La précision des tirs est gérée d'une manière très étrange. Au début, j'avais l'impression de rater une loutre dans un couloir. Pour-



Fouillez bien chaque pièce, des documents secrets s'y cachent peut-être.



Même à bout portant, il faut prendre le temps de locker sa cible pour être sûr de headshooter.



La lunette de visée est un accessoire que vous pouvez acheter au marché noir.



L'infiltration est un art. Encore faut-il débloquer les compétences correspondantes.



Rien de telle qu'une mise à mort furtive pour ne pas éveiller les soupçons des gardes.



Chaque dialogue offre la possibilité de choisir le ton avec lequel on désire répondre.

tant, je m'appliquais bien, visais la tête et tout. Mais rien n'y faisait, pas même un flacon de collyre dans chaque œil. J'ai compris au bout d'un moment qu'il faut en fait maintenir la visée sur l'ennemi jusqu'à ce que le réticule se resserre et que la cible soit verrouillée. C'est seulement à ce moment-là que le headshot devient envisageable. Vous allez me dire que c'est original, qu'il faut booster son personnage pour qu'il gagne en clairvoyance et en précision. Ouais, d'accord. Mais on ne m'enlèvera pas l'idée que c'est saugrenu comme système ! Quand Michael n'a pas été repéré par l'ennemi, passe encore. Mais quand les gardes vous encerclent, c'est quand même aberrant de devoir locker à découvert jusqu'à pouvoir faire mouche d'une seule rafale. En tout cas, moi, ça m'a franchement désarçonné. C'est peut-être pour ça que j'ai opté pour un perso bourrin qui préfère mettre des coups de tatane plutôt que de sniper du balcon.

MISSION IMPOSSIBLE ?

En dépit de ses multiples reports, Alpha Protocol souffre donc toujours de soucis majeurs. Pour être totalement honnête avec vous, je vais en citer deux derniers. Tout d'abord, l'absence de liberté. À part choisir l'ordre dans lequel on effectue ses missions, le jeu se montre très dirigiste. Entre deux départs pour le front, on peut lire ses mails ou à la rigueur choisir ses armes et ses fringues… Et même sur le terrain, les déplacements sont limités. Sauter ou simplement enjamber des sacs de sable n'est possible que si une action contextuelle le permet. L'autre souci majeur réside dans le comportement de l'IA ; j'ai rarement vu des ennemis aussi imprévisibles ! Il y en a qui assistent sans réagir à l'exécution sommaire d'un de leurs potes juste sous leurs yeux. Et il y en a d'autres qui vous balancent une grenade à l'instant même où vous apparaissez dans leur champ de vision. Bref, tous ces petits tracas mis bout à bout n'augurent rien de merveilleux. Alors bien sûr, je me dois d'employer les précautions d'usage, dire que la version à partir de laquelle est rédigé cet article n'est pas définitive, que le jeu est encore en fignolage, qu'il ne faut pas pousser Beigbeder dans les orties… On peut penser que l'IA sera améliorée d'ici la sortie, de même que les modélisations et les textures seront affinées (le jeu reste graphiquement « honnête », voir encadré), mais il faudra de mon avis un miracle pour qu'Alpha Protocol devienne un des hits en puissance de cette année.

DEEZ

À RETENIR

Après des années de développement, Obsidian s'apprête enfin à lâcher son Alpha Protocol. Un nom qui désigne en fait la société secrète qui embauche le héros du jeu. Sa mission : remettre la main sur des missiles volés. Avec le Permis de Tuer dûment signé, bien sûr.

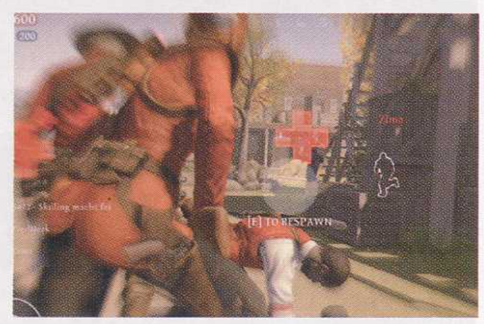
ET VISUELLEMENT ?

Jusque-là, je n'ai pas parlé des graphismes. Sega nous a expliqué que la version fournie avait du mal à afficher les textures mais que ce souci serait réglé. Ça, on veut bien le croire. Malgré tout, on remarque quand même qu'Alpha Protocol propose une réalisation quelque peu datée. Ce qui n'est pas étonnant quand on sait que le jeu était prévu, à la base, pour le tout début de l'année 2009.





Chaque coyote descendu vous apportera de l'expérience, et chaque niveau gagné augmentera les effets de votre Synergy.



Avant de mourir, on peut se faire relever par ses équipiers.

Genre TPS Multijoueur / **Éditeur** Paradox Interactive/ **Développeur** Fatshark / **Site** www.leadandgold.com / **Sortie** Disponible

LEAD AND GOLD : GANGS OF THE WILD WEST

LE WESTERN KRISPROLLS

Iouiouiouuuu ! Ouin ! Ouin ! Ouiiinnnn ! Vent de poussière et vautour dans le ciel, Lead and Gold arrive en ville avec son Stetson et son Mustang, il va y avoir du grabuge gringo.

BÊTA TEST
★★★★☆

Dynamique et rafraîchissant, Lead and Gold est un TPS situé quelque part entre Team Fortress 2 et Borderlands. S'il parvient à expédier les problèmes de lag les pieds devant d'ici la fin de la bêta, il fera son petit effet.

Lead and Gold sera sûrement disponible sur Steam lorsque vous aurez ce magazine entre les mains. La bêta lancée voilà quelques jours nous a toutefois permis de goûter, un Colt Paterson à la main, à l'ambiance western légèrement cartoon de ce TPS multi. Si certains des 6 modes de jeu respirent le classicisme (conquest, deathmatch), d'autres puisent dans le folklore de l'Ouest sauvage. Dans le mode Robbery par exemple, un gang doit attaquer une banque défendue par la bande rivale. Dans un autre mode, les joueurs s'unissent pour résister à une horde d'assaillants, façon le grand final de Butch Cassidy et le Kid. Six cartes sont pour le moment disponibles, avec moult saloons en carton et autre Mine de l'Allemand Perdu. Niveau sensations, le jeu est assez exigeant, les pétoires du XVIIIe siècle sont imprécises si l'on n'épaule pas son arme, ce que l'action frénétique laisse rarement le loisir de faire.

IL ÉTAIT UNE FOIS À LEVALLOIS

De son côté, le casting n'est pas sans rappeler un certain Borderlands. On a la grosse brute avec son fusil de chasse et sa dynamite, la jolie trappeuse, ses pièges à loup et son fusil à lunette, le Deputy, sur qui je n'ai pas tiré, (une invitation aux 13e Yavinades du rire de Bordeaux pour les trois premiers lecteurs qui comprendront le calembour) et sa carabine à répétition, et le Gunslinger masqué qui délivre une grêle de balles. Chaque classe contribue en outre au système de « Synergy », en dispensant une aura de zone qui augmente les dommages (Deputy), l'armure (Blaster), la précision (Gunslinger) ou la chance de faire des coups critiques (Trapper). Les quatre classes rassemblées à un même endroit encaisseront donc comme des porcs et frapperont comme des taureaux ; bref, des sortes de sanglimeuhs. Une idée ma foi simple et efficace ! Si Fatshark règle le GROS problème de latence, il se pourrait bien que ce premier jeu soit une petite réussite qu'il serait dommage de bouder pour 15 malheureux euros.

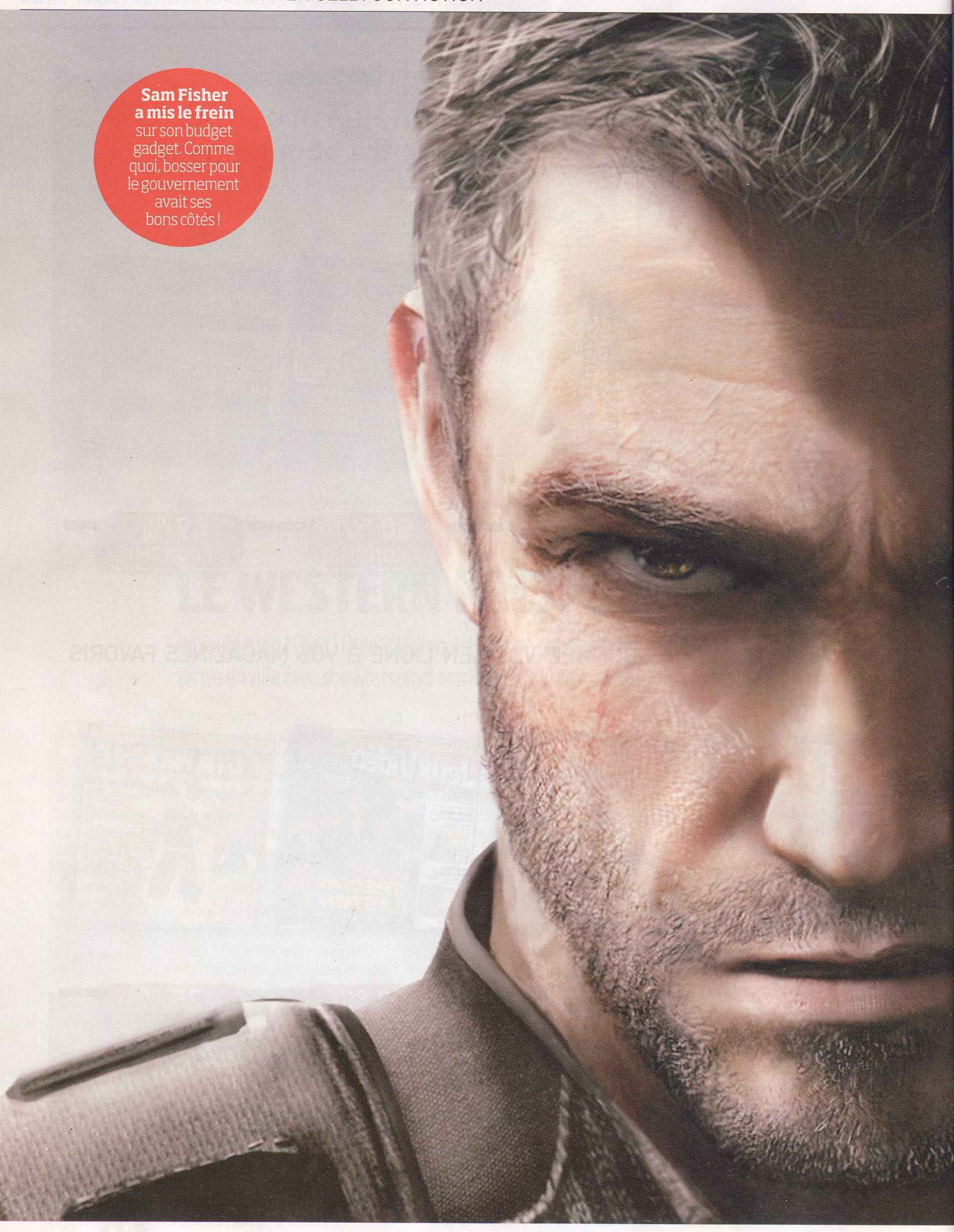
SAVONFOU



Un gros sac avec un gros dollar dessus ? Mais qu'est-ce donc ?

À RETENIR

Alors qu'il est sur le point d'être disponible sur Steam, Lead and Gold se fait discret dans la presse spécialisée. Dommage pour un titre qui sort des sentiers battus. Les duels au soleil chatoyants avec santiags et Stetson, c'est classe, et ça change un peu.



Sam Fisher a mis le frein sur son budget gadget. Comme quoi, bosser pour le gouvernement avait ses bons côtés !

UN TERRORISTE À TERRE, ÇA USE, ÇA USE

Tom Clancy's Splinter Cell : Conviction

Ce mois-ci, on remet en jeu le titre de meilleur agent secret du monde : Rico Rodriguez avait ouvert le bal la semaine dernière, et c'est Sam Fisher qui se retrouve maintenant sous le feu des projecteurs ! (Tuf) Tiens ? Qui a éteint la lumière ? (Tuf... Tuf) Argh...

Genre Infiltration
Éditeur Ubisoft
Développeur Ubisoft Montréal
Âge conseillé 18+
Site http://splintercell.fr.ubi.com/conviction/
Prix Environ 50 euros
Sortie 29 mai 2010
Configuration recommandée Proc 1,8 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo (NVidia 7800 ou ATI X1800)
Texte & voix en français

Pour ne rien vous cacher, je me trouve face à un bien étrange dilemme : je brûle d'envie de vous parler de ce nouvel épisode des aventures de Sam Fisher, presque qu'autant que de me lancer dans une diatribe sans concession sur le formidable DRM qui accompagne le jeu, un système de protection inauguré avec Assassin's Creed 2, et qui va vous obliger à rester connecté à internet pour pouvoir profiter de votre achat. Un wi-fi faiblard, des serveurs d'Ubisoft capricieux, et hop : le beau Sam tire sa révérence et vous renvoie à cette vaisselle que vous n'avez toujours pas faite malgré les injonctions répétées de votre femme. Autant vous dire que toute la rédaction s'est réjouie comme il se doit devant cette bonne surprise, à l'heure où un marché noir de la bande passante est en train d'éclore tellement l'internet par chez nous est plus volatile qu'un vol de mouettes. Cependant, restons pragmatiques : il serait vraiment dommage de réduire cet épisode de Splinter Cell à son système de protection, et je m'arrêterai donc là sur ce point, pour entrer dans le vif du sujet : Fisher, Sam Fisher, est de retour, et il va vous en mettre plein la vue. Car lorsque l'on parle de Splinter Cell, on parle bien sûr de complots internationaux, d'infiltration dans les places gardées les plus sexy du monde mais aussi et surtout d'un héros, Sam Fisher, l'homme qui vous écaille un terroriste avec la dextérité d'un sushi-man.


Séance d'interrogatoire en ré mineur.

L'aaaaaamour du risque !

Une notoriété qu'Ubisoft tente de capitaliser en nous offrant une intrigue qui met très largement en avant le passé ténébreux de notre assassin favori. Le choix aurait pu se révéler très efficace s'il n'était pas entré en contradiction avec l'attitude d'un espion toujours à l'aise dans les situations les plus périlleuses, et jamais à court d'une vanne cynique du genre « Et deux qui nous font seize ! », après avoir dégommé tout un bataillon de soldats du SWAT. Entre série noire et ambiance ultra-calibrée de film à grand spectacle, la mise en scène semble avoir du mal à trouver un équilibre, vous laissant avec cette impression d'un style narratif qui se cherche encore. Que l'on se rassure toutefois : ce défaut ne fait pas long feu et disparaît dans un nuage de honte devant un gameplay qui, lui, a été concocté avec le plus grand soin. Annoncé comme plus rythmé que ces prédécesseurs, Conviction faisait craindre une orientation moins fine, plus casual qu'à l'accoutumée, mais il n'a pas fallu plus de quelques minutes de jeu pour comprendre que ce côté action, qui tourne presque au Third Person Shooter sur certaines séquences de jeu, n'a pas d'autre but que d'apporter encore plus de variété et de souplesse à un gameplay déjà bien fourni. Et c'est bien l'infiltration qui reste au cœur de votre expé- >>>

EN RÉSUMÉ

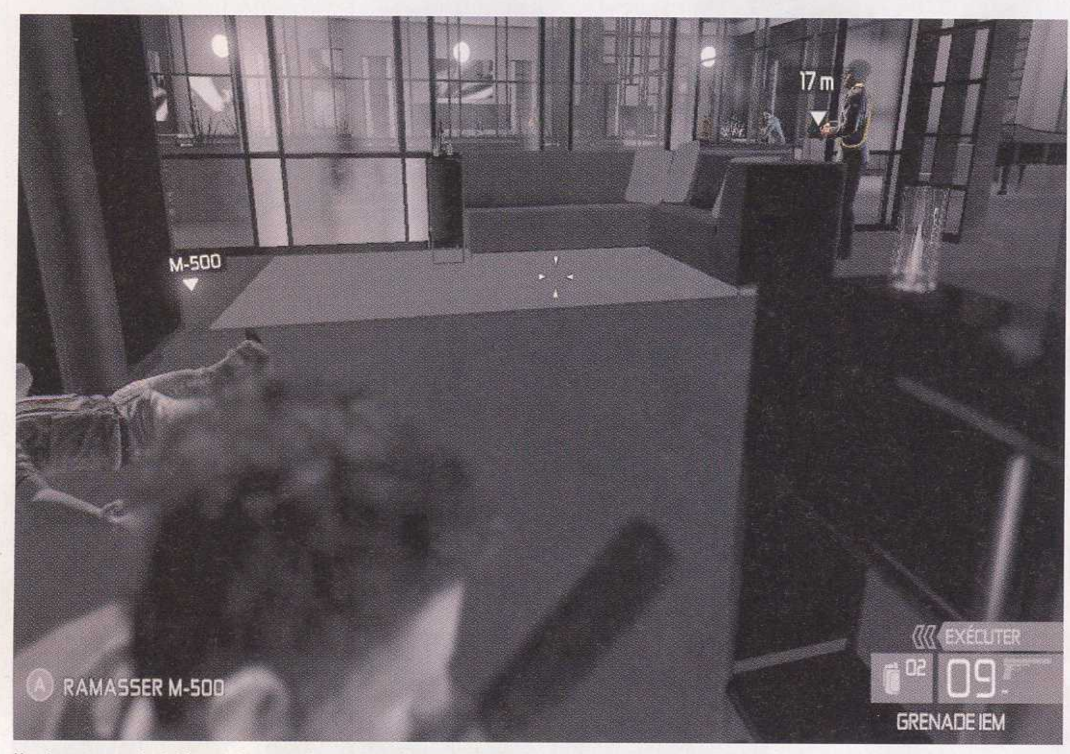
Pas facile de se renouveler après cinq épisodes ! C'est pourtant ce qu'a fait Ubisoft en ajoutant une touche d'action à sa série fétiche, sans pour autant dénaturer un gameplay à la sournoiserie sexy.

PLUS
- Gameplay ultra-jouissif
- Missions variées
- Sam Fisher, il assure !


MOINS
- Un style narratif qui se cherche
- S'annonce gourmand
- Vermine de DRM

VERDICT 16/20

« Quelle que soit votre décision, gardez à l'esprit que l'audace et la prise de risque sont largement récompensées. »



Une image en noir et blanc indique un bon niveau de camouflage.

>>> rience, avec une recette qui a fait ses preuves : un level design aux petits oignons, offrant pour une même map de multiples angles d'attaque, une ambiance immersive, et un Sam Fisher jamais en manque d'options quand il s'agit d'occire l'adversaire avec classe et élégance.

De la théorie à la pratique

Que diriez-vous d'une petite promenade à la fête foraine ? La mission s'annonce d'une grande simplicité : vous devez rencontrer un informateur secret, en prenant bien soin de vous débarrasser des vilains curieux en costume cravate, et le tout, sans gâcher l'ambiance festive de l'endroit. Ici, comme dans de nombreux cas, vous n'aurez que l'embarras du choix quant à la stratégie à appliquer : envie de vous exposer à l'ennemi, un peu, mais pas trop, pour l'attirer dans un endroit calme ? Vous préférez suivre discrètement votre cible et profiter d'un angle mort pour frapper ? Ou prendre du recul et user de la bonne vieille technique dite « de la balle dans la tête », un classique ? Quelle que soit votre décision, gardez à l'esprit que l'audace et la prise de risque sont largement récompensées. En réussissant à traverser un niveau sans tirer un coup de feu ou vous faire repérer, vous débloquez des récompenses pour acheter ou améliorer votre matériel. D'autre part, une élimination au corps à corps va venir gonfler une jauge « d'exécution ». Cette nouvelle fonctionnalité permet à Sam de marquer ses adversaires, pour déclencher ensuite une QTE au cours de laquelle il éliminera avec une précision redoutable les cibles désignées. Une option qui restera toutefois anecdotique pour le puriste, qui préférera largement la jouissance d'une mort plus « manuelle » et plus sournoise. Enfin, pour clore le chapitre des nouveautés, nous trouvons toute une panoplie de mouvements qui vont amener un peu de tonicité dans les déplacements de notre tueur silencieux : une simple touche suffit maintenant pour passer rapidement d'une planque à une autre, ou sauter par-dessus un obstacle pour surgir devant un adversaire un peu trop collant. Bref, hormis une intelligence artificielle pas toujours heureuse, on a du mal à trouver matière à critiquer tant l'addition de tous ces éléments offre une expérience de jeu intense et immersive. Notons d'ailleurs, à propos d'immersion, le formidable travail réalisé sur l'ambiance sonore (sauf les doublages, peu inspirés comme souvent) et les réactions au stress de nos ennemis. Pas forcément d'une grande intelligence dans leur stratégie de combat, ces derniers feront en revanche merveille quand il s'agira d'exprimer leur stress après la disparition de l'un des leurs : intimidations, moqueries… Certains iront même jusqu'à péter les plombs et vider leur chargeur dans le vide dans l'espoir assez vain qu'une puissance supérieure guidera leurs balles



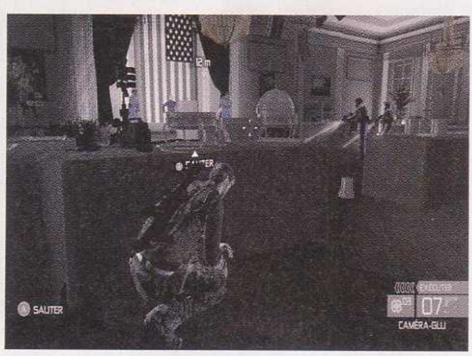
« Malgré une orientation plus action, c'est bien l'infiltration qui reste au cœur de votre expérience de jeu. »



Quelle belle ombre a Sam Fisher !



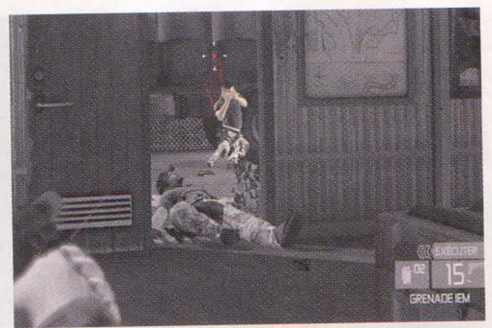
Un classique du grand Sam : le bouclier humain.



On n'oublie pas la petite courbette devant le drapeau américain.



Votre téléphone portable est servi, serré et sans sucre.




Je vais t'apprendre, moi, à ne pas payer la dame pipi !



Aïe ! Mais t'es con, je l'ai prise dans les yeux !


Ces cheveux poivre et sel, ce look négligé... Mais c'est moi !

jusqu'à vous. Non, finalement, un seul point m'aura réellement laissé perplexe : la finition technique.

Cachez-moi ces bugs !

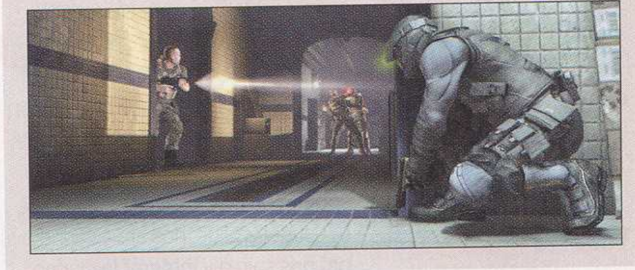
Conviction propose un rendu visuel à l'image de ses prédécesseurs, bourré de détails, et ce, même s'il faut reconnaître que le moteur graphique se montre plus à son avantage dans les scènes intérieures ou les places ombragées que dans les endroits plus exposés (ils sont rares heureusement, un Fisher craignant la lumière presque qu'autant qu'un vampire ou un Sundin). Le tableau se trouve malgré tout terni par une série de dysfonctionnements gênants : citons par exemple, ces éléments de décor qui ont une fâcheuse tendance à refaire peau neuve dès qu'on a le dos tourné, ou ses plantages à répétition, qui ont généré plus d'un hurlement primaire de la part de notre rédacteur en chef vénéré. Autre sujet d'inquiétude, le framerate : il fait régulièrement le yoyo, malgré une configuration de test plutôt musclée (Quad Core 2 GHz, 4 Go de Ram, HD4850 1 Go) et des niveaux de définition assez modestes (1280x1024). Pour ma part, j'aurai tendance à considérer ces derniers éléments avec indulgence, dans la mesure où ils n'ont pas véritablement entamé mon plaisir de jouer, et qu'il reste encore un mois à Ubisoft pour corriger le tir. Mais un joueur averti en vaut deux ! Et s'il m'est difficile de ne pas vous conseiller l'achat de ce nouvel opus, je recommanderais une certaine vigilance quant aux derniers aspects que je viens de souligner.

KRACOUKAS

Petite fourberie entre amis

Et mon multi ? Il sent le poisson, mon multi ?

Si l'on ne vous a pas parlé du mode multijoueur, c'est pour une bonne raison : la préversion testée ne nous permettait pas d'y accéder, et c'est bien dommage, car il s'annonce chatoyant, avec deux modes coop : le premier « Reniable Ops Mission », qui regroupe des missions courtes, du genre « défends-moi ce bureau au péril de ta vie ». Le second, plus sympa, propose de jouer un prologue au scénario solo, de cinq à six heures. De quoi vous occuper après une campagne malheureusement trop courte, puisque vous ne mettrez pas plus de dix heures pour la boucler en mode standard.





Bioware se lance dans les énergies renouvelables, avec son prototype de dragon électrique.



Dites-moi, barbier ? Pas trop court sur les côtés, hein !

Genre Jeu de rôle
Éditeur Electronic Arts
Développeur Bioware
Âge conseillé + 18 ans
Site http://dragonage.bioware.com/awakening
Prix Environ 40 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2,4 GHz, 4 Go de Ram, ATI 3850 ou NVIDIA 8800GTS 512MB
Texte & voix en français

LA VERMINE A LA VIE DURE EN FÉRELDEN

Dragon Age Origins - Awakening

Alors madame Michu, qu'est-ce que vous avez de beau ce matin ? De l'engeance ! Vous êtes sûr qu'elle est fraîche ? Parce que la dernière fois, elle sentait le DLC faisandé... Bon, ben mettez-moi en pour 40euros, alors !

EN RÉSUMÉ

Un add-on à réserver aux inconditionnels, moins ridicule que les DLC qui l'ont précédé, mais très en deçà de l'expérience originale. Blâmons en priorité cette course au grosbillisme qui déséquilibre tout le gameplay.

PLUS
- Des répliques qui trouent
- Un scénario bien construit
- Des PNJ très variés

MOINS
- Halte au grosbillisme
- Des combats sans saveur
- Quelques bugs

VERDICT 11/20

Je ne vais pas m'en cacher, chers lecteurs : j'ai adoré Dragon Age ! Oui, je l'ai adoré, au moins autant que j'ai détesté ces odieux DLC dont Bioware nous a abreuvés récemment, et qui sont venus dénaturer complètement un produit pourtant si bien équilibré. Pendant des mois, j'ai dû assister impuissant à cette déferlante d'objets grosbillesques et d'aventures aussi courtes que creuses, avec l'espoir qu'un jour tout finirait par s'arranger... Quel gros naïf j'ai été ! Les premiers instants de cette extension laissent pourtant entrevoir une possible rédemption, puisque non content de proposer une trame scénaristique solide, nos amis canadiens ont pris soin d'y intégrer la plupart des hauts faits et autres fourberies commises lors de nos précédentes aventures. Quant aux dialogues et aux nouveaux personnages, disons le haut et fort : ils sont une fois de plus un des gros atouts du titre. Difficile de résister à un Oghren désarmé face à ses problèmes de transit, ou à ce mage apostat qui me prédit un avenir en forme de poignard planté dans le dos, alors que je viens juste d'accepter l'aide opportuniste d'un assassin.

Marchand d'armes ambulant

L'ambiance y est, mais on reste bien loin de l'expérience espérée, la faute à un loot surdimensionné, qui va littéralement tuer tout l'intérêt stratégique des combats. En à peine une heure de jeu, votre équipement rassemblera une telle quantité d'armes de destruction massive que vous pourrez faire passer Lockheed Martin pour un vulgaire commerçant de quartier. Une remarque qui vaut également pour les compétences nouvellement disponibles : monstrueuses et utilisables à volonté grâce à l'arrivée des potions d'endurance, elles vont transformer le plus épique des combats en jeu de massacre sans intérêt. Et comme dit le proverbe : à vaincre sans péril, on triomphe sans gloire, et on finit par s'ennuyer ferme. À choisir, je vous conseillerai plutôt de vous refaire le périple original, chose moins surprenante certes, mais tellement moins frustrante.

KRACOUKAS

joystick

COLLECTIONNEZ LES MAGAZINES JOYSTICK

Retrouvez les numéros que vous avez manqués

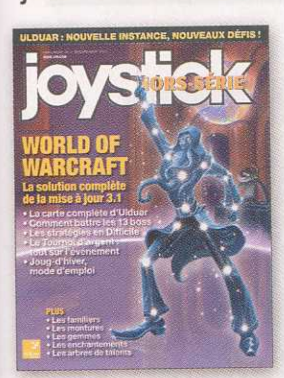
Joystick Hors-Série n°5



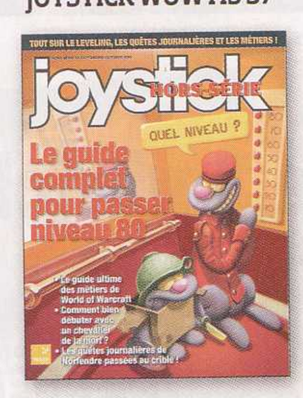
Joystick OnLine n°2



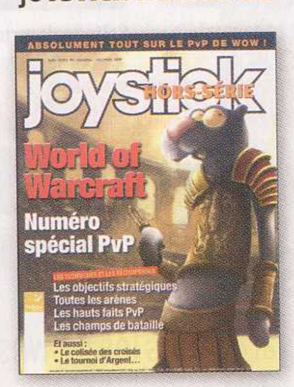
JOYSTICK WOW HS 36



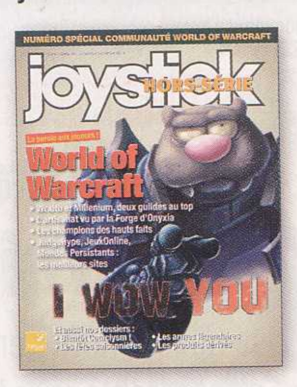
JOYSTICK WOW HS 37



JOYSTICK WOW HS 38



JOYSTICK WOW HS 39



JOYSTICK WOW HS 40



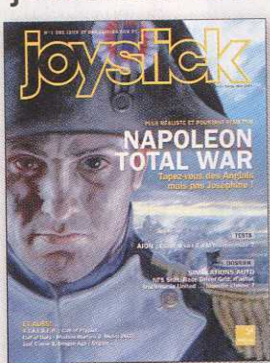
JOYSTICK n° 222



JOYSTICK n° 223



JOYSTICK n° 224



JOYSTICK n° 225



JOYSTICK n° 226



Bon de commande

A retourner à : Yellow Media - Anciens numéros
12, avenue Raspail - 94250 Gentilly

Afin de suivre votre commande, veuillez reporter le numéro que l'on vous attribuera sur le site http://suivicommandeyellowmedia.fr sur ce bon de commande. Votre commande vous parviendra sous 3 à 4 semaines après réception de votre règlement.

❑ Oui, je commande les anciens numéros suivants : **+ 3 € de participation par magazine** (cochez la ou les cases de votre choix)

❑ JOYSTICK WOW HS36 ❑ JOYSTICK WOW HS37 ❑ JOYSTICK WOW HS38 ❑ JOYSTICK WOW HS39 ❑ JOYSTICK WOW HS40
❑ JOYSTICK N°222 ❑ JOYSTICK N°223 ❑ JOYSTICK N°224 ❑ JOYSTICK N°225 ❑ JOYSTICK N°226
❑ JOYSTICK N°HS5 ❑ JOYSTICK ONLINE N°2 .... 7,50 € x.................. exemplaires = ... €
+ Frais de port .... 3 € x.................. exemplaires = ... €

TOTAL .... €

N° de suivi de commande d'inscription :

Je règle ma commande (frais de port inclus) par :
❑ Chèque à l'ordre de Yellow Media
❑ Carte bancaire N° :
❑ Cryptogramme : Date de validité :
(Validité minimale : 2 mois)

Date et signature obligatoires :

Afin de traiter au mieux votre commande merci de compléter les informations ci-dessous :
❑ Mme ❑ Mle ❑ Mr Nom* : ....
Prénom* : ....
Adresse* : ....
....
Code Postal* : Ville* : ....
Adresse email* : ....

(*) Champs obligatoires

Yellow MEDIA

Offre valable en France métropolitaine dans la limite des stocks disponibles. Les données collectées ci-dessus pourront être communiquées à des partenaires commerciaux. Si vous ne le souhaitez pas, veuillez cocher la case ci-contre ❑. Conformément à l'article 32 de la loi informatique, fichiers et libertés du 6 janvier 1978 modifiée, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant, d'opposition pour motifs légitimes à ce que les données vous concernant fassent l'objet d'un traitement et d'un droit d'opposition à la prospection commerciale.



Quelle chance ! Sadwick nous honore de son regard déprimé n°4 ! Savourez ce moment !



Cette boule verte est votre chien. Et il a toujours soif.

Genre Aventure
Éditeur Deep Silver
Développeur Daedalic Entertainment
Âge conseillé 12 +
Site www.the-whispered-world.com
Prix Environ 40 euros
Sortie 29 avril 2010
Configuration recommandée CPU 2 Ghz, 2Go de Ram, carte graphique 512Mo compatible DX9
Texte & voix en français

À CLOWN TRISTE, CLOWN TRISTE ET DEMI

Les Chroniques de Sadwick : The Whispered World

Je tiens à mettre en garde tous les clowns d'Ile-de-France : je serai d'une humeur massacrante avec tout ce qui porte un nez rouge pendant quelque temps.

Il est une tradition un peu absurde du jeu d'aventure qui veut que le héros fasse rire le joueur. Ben en cela, Sadwick est un rebelle. Clown de formation, le beau diable que voilà s'avère être dépressif. Dans sa petite caboche couverte de grelots, la vie, voyez-vous, est futile. Mélancolique pour deux, il serait plutôt du genre à se trancher les veines propre et net pour repeindre en rouge son joli lavabo blanc qu'à réciter l'alphabet en rotant. Vous l'aurez deviné, notre héros est un adolescent traversé comme le veut la coutume par de sympathiques tendances suicidaires. Et pour cause : le narrateur du jeu vous l'annonce d'emblée, Sadwick va détruire le monde, et ça, mettez-vous à sa place, ça lui plombe un tantinet le moral.

L'épée de Damoclès

Dès le départ, Sadwick apprend en songe que le monde va y passer à cause de lui. Et cette prophétie funeste donne à l'ensemble du jeu un petit côté tragédie grecque captivant qui, pour ne rien gâcher, dégage de surcroît une indéniable poésie faite de clowns tristes, de dragons de cirque, d'oracles perdus ou de pierres magiques. Ajoutez à tout ça de chouettes graphismes 2D bien oldschool, des puzzles complexes juste ce qu'il faut et vous obtenez un jeu d'aventure pas franchement inoubliable mais plutôt réussi. Hélas ! Pour pleinement l'apprécier, il faudra passer outre le ton monocorde et les déprimants soupirs d'un Sadwick insupportable qui, plusieurs fois, m'ont poussé à stopper le jeu (Tips : appuyez sur M pour le faire taire). Il y a une leçon à tirer de tout ça, ami lecteur : vous pouvez être blindé de qualités, si vous partez battu d'avance, personne ne vous donnera votre chance. Attendez... Je rêve ou à la longue ce clown a réussi à me plomber le moral à moi aussi ?

LUCKY

EN RÉSUMÉ

Un jeu d'aventure taillé sur mesure pour les amateurs d'univers poétiques. Seule (gigantesque) ombre au tableau : la déprime de Sadwick est contagieuse et frôle, çà et là, l'insupportable.

PLUS
- Histoire captivante
- Jolie 2D
- Difficulté idéale

MOINS
- Inventaire un peu brouillon
- Les soupirs de Sadwick
- Le fatalisme de Sadwick

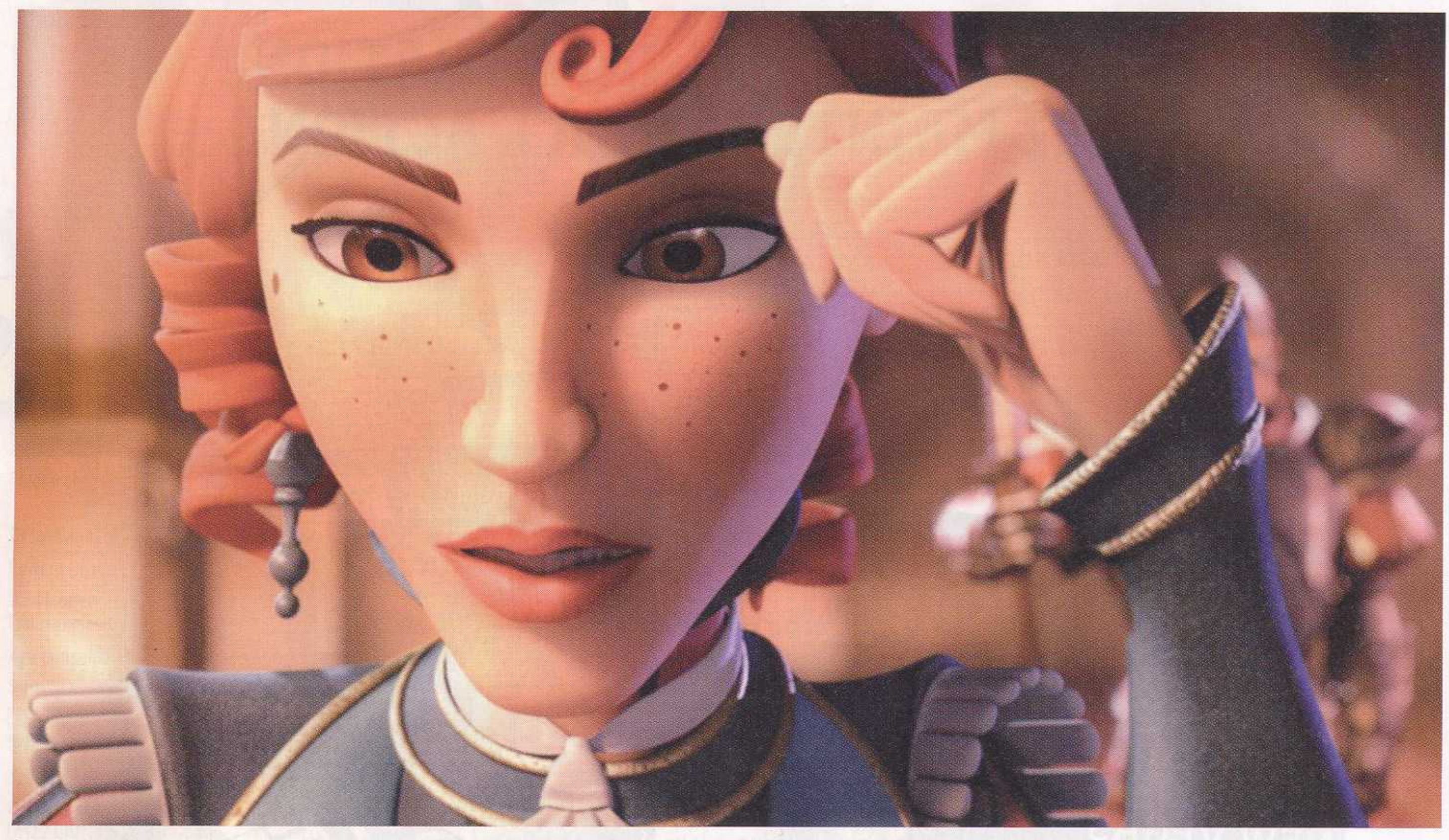
VERDICT 13/20



Cosi par ici, mais ça doit coûter une blinde en bougies, non ?



Et devant vos yeux ébahis, voici l'incroyable femme-limace !



Attention, ce jeu peut provoquer de furieuses montées de bonne humeur. S'il vous prend l'envie de regarder La Belle et le Clochard, consultez d'urgence.

Genre Gestion
Éditeur Ubisoft
Développeur Blue Byte
Âge conseillé 12+
Site www.thesettlers.com
Prix Environ 50 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU double cœur, 4 Go de Ram, carte vidéo 512 Mo compatible DirectX 9.0c
Texte en français **& voix** en anglais

I ♥ BLUE BYTE

The Settlers 7 : À l'aube d'un nouveau royaume

Settlers 7 a comme un parfum de sieste dominicale, de tartine de Nutella et de jus d'orange. Un parfum enivrant qui donne envie de faire la rédac buissonnière pour rester peinard chez soi. Oui, ce jeu est dangereux. Il rend mou.

À la rédac, il suffit de lancer un StarCraft II pour avoir vingt personnes dans le dos et se sentir, soudain, très important. Bizarrement, quand vous jouez à Tropico 3 ou même à Anno 1404, vous n'existez pas : le test de jeu de gestion est un exercice ingrat ; une partie de Démineur ferait le même effet. Pourtant avec Settlers 7, toute la clique joystickienne est là, plantée derrière mon écran à regarder vivre mon petit royaume. Normal. Pour qui adhère aux designs cartoon, ce jeu est superbe. J'ai passé des heures à regarder mes ouvriers battre la monnaie et déposer leur pièce sur un coussin mauve frangé d'or, et j'ai parfois tremblé en voyant claquer la porte de la porcherie quand mon éleveur massacrait joyeusement un joli cochon rieur.

Walt ! Applaudis, bordel !

Graphiquement, Blue Byte a accompli un travail remarquable. D'ailleurs, quand il a vu l'intro de la campagne solo, Savon m'a demandé si je matais Shrek. Ils sont forts, ces Allemands ! En revanche, inutile de s'étendre outre mesure sur le scénario de cette campagne solo. En gros, pour coller à l'esprit « tout il est trognon dans ce jeu », vous jouez le rôle d'une naïve princesse au cœur pur qui, en dépit d'un potentiel diplomatique inférieur à celui d'un caribou empaillé, s'est mise en tête de fédérer les clans belliqueux d'une Allemagne fantastique, revisitée façon Bavarois Heroes of Might & Magic. Mais là encore, ces infâmes rebelles semblent eux aussi sympas tout plein. En fait, c'est merveilleux, tout le monde a l'air gentil. Le studio teuton nous donne une grande leçon de mièvrerie enchanteresse ; s'il était un peu plus vivant, Walt Disney applaudirait, c'est sûr.

Sur un plateau

Comme je vous l'écrivais dans le Joy 228, le gameplay des Settlers a tou-

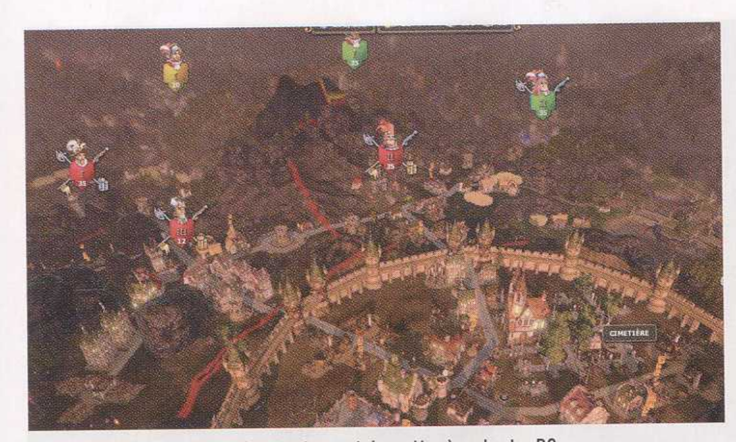
EN RÉSUMÉ

Settlers 7 est un excellent jeu de gestion, saupoudré de juste ce qu'il faut de stratégie pour ne pas concurrencer Anno 1404, mais lui proposer une alternative disons, plus guerrière, plus fun.

PLUS
- Magnifique
- Gameplay subtil
- Excellent en multi

MOINS
- Ergonomie perfectible
- Campagne solo lapidaire
- Identification Uplay obligatoire

VERDICT 16/20


En fin de partie, les cartes géantes risquent de mettre à mal votre PC.


C'est une pub pour les métiers agricoles ?

« La dimension stratégique du jeu devient beaucoup plus subtile qu'avant. Moins prévisible. »

jours été très… prévisible. Celui qui avait le plus de mines et de champs allait toujours finir par gagner. Donc une partie de six heures se jouait en quelque vingt minutes. Pour le suspense, vous repasserez. Tout ça, c'est terminé. Cette septième version se rapproche énormément d'un jeu de plateau en cela que, sur la carte, vous trouverez çà et là divers campements neutres à même de bouleverser totalement une partie. Faites une offrande un géant de pierre et il ira détruire l'économie de vos ennemis. Comblez un dragon, il vous enverra des troupes… Mais outre ces quêtes secondaires, le jeu dispose d'un gameplay bien plus riche que ses aînés. Tout ne se joue plus sur la conquête militaire. Par exemple, si vous n'avez pas de soldats, formez des moines et ils évangéliseront en terres inconnues pour accroître vos frontières, ou rechercheront des nouvelles « technologies » pour booster votre économie ou vos armées.

Un noob peut en cacher un autre

Sachant que chaque quête secondaire ou technologie ne peut être accomplie ou développée que par un joueur, la dimension stratégique du jeu devient beaucoup plus subtile que par le passé. Vous ne pouvez plus tout faire comme avant, il vous faut choisir une tactique, prendre un risque. Imaginez que vous jouez en multi, tranquillou. Vous avez décidé de jouer la conquête militaire. Soit. Il y a un gars dans le fond qui a un tout petit royaume de rien du tout. Il a l'air si frêle qu'il vous fait de la peine. Vous avez peur d'ébranler ses murs d'enceinte avec un malheureux piquier. Bref, il a l'air d'un gros noob, incompétent et facile à fesser. Eh bien non. Vous ne le savez pas, mais il prépare peut-être la construction d'une cathédrale, s'apprête à développer une techno ultime ou acquiert des armes par voie commerciale. Voire tout à la fois. Selon les conditions de victoire établies en début de partie, il se peut qu'il soit sur le point de vous écraser. Bon, il y a quand même une chance que ce soit effectivement un noob, mais vous ne pouvez pas le savoir ; et c'est sans doute ça la plus belle réussite de Blue Byte. Si son soft n'est pas encore parfait, il est clairement le meilleur jeu de gestion du moment. Mieux encore, et là c'est totalement inattendu, Settlers 7 est avant tout un jeu taillé pour le multi. Qui l'eut cru, ma brave Marise ?

LUCKY

KOMEN GAGNIÉ ?

Création de cartes custom, classement en ligne des meilleurs joueurs, création de châteaux personnalisés, recherche de parties rapides, liste d'amis, liens Facebook ou Twitter… Blue Byte a mis le paquet pour soutenir les aspects online et communautaire de son jeu. Si le cœur vous en dit, vous pouvez même vous autoproclamer « mentor ». Alors, tous les joueurs pourront vous poser des questions durant leur partie.

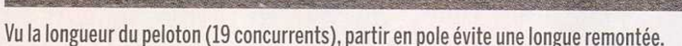


Unsere Heimat, das sind nicht nur die Städte und Dörfer, unsere Heimat sind auch all die Bäume im Wald.




L'église est le premier bâtiment à construire, croyez-moi.




Vu la longueur du peloton (19 concurrents), partir en pole évite une longue remontée.





En « Hard » et « Legend » offrez-vous un réel challenge !

Genre Course
Éditeur Tradewest Games SAS
Développeur Milestone
Âge conseillé 3+
Site www.superstarsv8.com
Prix Environ 30 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU Double Cœur 2.4 GHz, 2 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
Texte en français **& voix** -

UN PIED SUR LE PODIUM

Superstars V8 Next Challenge

Le Grenelle de l'environnement, le réchauffement climatique, la fonte des glaciers, y'en a marre ! On veut cracher du pétrole et enfumer la planète, nom d'un chauffard !

En un an, on peut faire et défaire un million cinq cent soixante-seize mille fois ses lacets, parcourir une fois et demi la surface du Globe en marchant (et sans dormir) ou encore écouter Savonfou discourir sur son dernier tournoi de Blood Bowl. Plus intéressant, en un an, quand on s'appelle Milestone, on peut choisir de se remettre en question et réfléchir à une manière de faire oublier le médiocre Superstars V8 Racing. La catastrophe était telle (3/10, Joystick n°220) qu'à l'époque, nous avions qualifié la maniabilité de « criminelle ». Tenaces, les développeurs italiens ont gardé leur licence (très populaire en Italie) mais sont repartis de zéro afin de proposer quelque chose d'un peu plus abouti. Bon, visuellement, ça ne se voit pas forcément et pour cause, vu que le travail a été effectué au plus profond des entrailles de la bête.

Qui part à la chasse...

Ce que j'essaie de vous dire, c'est que le jeu est toujours aussi moche. Pas atroce mais... face à la récente concurrence, il devient un brin compliqué d'admettre des graphismes aussi pauvres sans ronchonner. Néanmoins, si la partie visuelle est à la ramasse, le pilotage a énormément gagné en efficacité. On reste sur un compromis arcade/simu avec des sensations crédibles et des freinages tardifs sanctionnés par de pittoresques promenades dans les bacs à graviers. Même l'IA séduit par son comportement plus que correct. Le problème – car il y en a un – c'est qu'entre-temps est sorti le magistral Need for Speed : Shift (8/10, Joystick n°223) qui navigue exactement dans les mêmes eaux, tout en offrant mille fois plus de sensations et de contenu. Et s'il ne fallait en retenir qu'un des deux, vous aurez compris qu'il ne s'agit pas du petit dernier, malgré des améliorations très bienvenues.

YAVIN

EN RÉSUMÉ

Belle surprise que cette suite revue et corrigée par des développeurs soucieux de redorer leur image. La fête aurait même pu être totale si la concurrence n'était pas si rude.

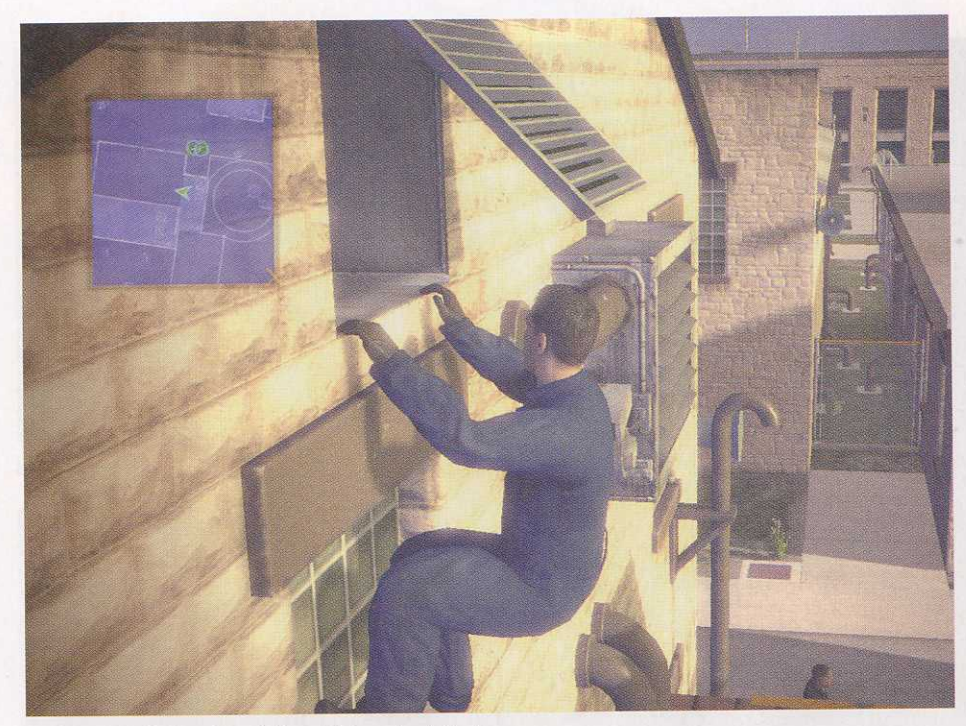
PLUS
- Le pilotage fin et précis
- Enfin une vue habitacle
- Le prix !

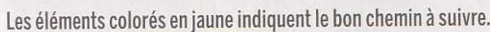
MOINS
- Visuellement pauvre
- Un championnat peu intéressant
- Pas à la hauteur de ses prétentions

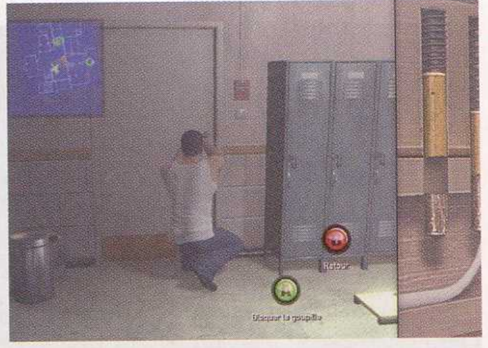
VERDICT 13/20

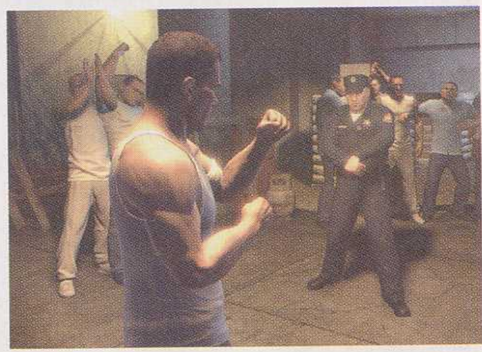


Les pistes humides sèchent au passage des voitures et gagnent en adhérence.




Les éléments colorés en jaune indiquent le bon chemin à suivre.




Si vous perdez un seul combat, pointez-vous du doigt et riez !

Genre Action/Infiltration
Éditeur Deep Silver
Développeur Zootfly
Âge conseillé 16+
Site http://prisonbreak.deepsilver.com
Prix Environ 40 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU Double Cœur 2 GHz, 2 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
Texte & voix en français

DÉLIT D'INITIÉS

Prison Break : The Conspiracy

S'évader c'est la san-té, rien faire c'est rester, euh, coincé dans sa cellule pendant des années, à s'emmerder pendant que des rats vous rongent les pieds.

Si je voulais me la raconter comme un malade, je vous dirais que Prison Break n'est pas qu'un simple jeu mais une véritable « expérience culturelle transmédia ». En clair, l'élément isolé d'une trame scénaristique globale s'étalant sur différents supports, comme la télévision et le jeu vidéo. Car les développeurs ont eu la bonne idée, plutôt que de nous faire rejouer la première saison de la série, de nous immerger dans l'univers Prison Break par le biais de Tom Paxton, un agent du Cartel infiltré dans le pénitencier de Fox River. Son but ? Enquêter sur les activités de Michael Scofield et Lincoln Burrows (héros de la série télé), afin d'être bien sûr qu'ils ne tentent pas un mauvais coup (la bonne blague !). Cohérence oblige, pour ne pas parasiter le scénario original, les interactions entre notre personnage et les deux protagonistes se révéleront quasiment inexistantes.

Le petit cachot...tier

Véritable histoire parallèle, bourrée de clins d'œil à l'attention des fans et reprenant des moments et personnages clés de l'intrigue, Prison Break se présente avant tout comme un jeu d'infiltration. Enfin, quand je dis infiltration, j'exagère un peu fort vu que les IA des gardiens et du personnel d'entretien sont tellement réactives qu'on pourrait leur mettre une fanfare dans le dos sans qu'ils ne froncent un sourcil. Pire, si l'on se fait détecter, il suffit alors de courir comme un dératé vers la porte la plus proche pour se faire oublier ! Incroyablement faciles, ces phases (les plus nombreuses) s'agrémentent de quelques mini-jeux simplistes, de séquences en « quick time event » en sus de quelques combats insipides. Pour couronner le tout, le moteur 3D semble avoir cinq trains de retard avec ses textures pauvres, en dépit de quelques effets de lumière et de particules plutôt sympathiques. Quant à la durée de vie, elle n'excédera pas sept heures et encore, en y mettant pas mal de mauvaise volonté. Anodin, convenu et trop mal fichu pour être honnête, Prison Break n'est rien d'autre que l'exemple typique du jeu qui ne sert à rien.

YAVIN

EN RÉSUMÉ

Parti d'une bonne idée d'histoire parallèle, Prison Break trébuche et se ramasse, menton en avant. La faute à une réalisation datée, une facilité déconcertante et une durée de vie ridicule. Un titre à éviter.

PLUS
- L'intrigue bien foutue
- Des personnages connus
- Un jeu pour les fans

MOINS
- Moteur 3D à la ramasse
- Incroyablement facile et court
- Un jeu pour les fans

VERDICT 
8/20



Grâce à mon I-Phone, je sais que dans 17 secondes, je vais m'écraser sur cette bonne vieille planète terre... 16..15...

Genre Action
Éditeur Square Enix
Développeur Avalanche Studios
Âge conseillé Adulte
Site www.justcause.com/home
Prix Environ 50 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée Proc 3 GHz, 3 Go de Ram, carte vidéo 512 Mo
Texte & voix en français

ESPIONNAGE À LA SAUCE MEXICAINE

Just Cause 2

Kracou ? J'ai Just Cause 2 pour toi, un gros jeu d'action qui tache. Tu penses pouvoir me pondre autre chose qu'un test tout miteux ? Quelque chose qui ne me donne pas envie de traverser mon écran pour t'en coller une, comme la dernière fois ?

On aurait pu croire que cette invitation, aussi douce que du papier de verre gros grain, était l'œuvre d'un Death Pote en mode « bouclage imminent ». Eh bien non ! Le coupable n'est autre que mon maître à penser, ma vigie, le très respecté Sundin (ndSundin : n'en fais pas trop, on pourrait croire à une manœuvre intéressée) ! Dur, dites-vous ? Pourtant, cette envolée lyrique ne témoigne nullement d'une volonté d'être désagréable, croyez-moi, mais plutôt d'une tentative très toulousaine de m'aider à ranimer la flamme de l'écriture dans mon petit cœur sec de pigiste. Car c'est un fait, les amis : j'ai perdu l'inspiration ! Elle était là, sur mon bureau, elle me soufflait des textes enlevés et plein d'humour, et hier midi, le temps d'une excellente pizza 4 fromages, pouf : elle s'est fait la malle, me laissant sans ressource devant deux pages blanches et ce Just Cause 2 tout juste sorti de sa petite boîte plastique. Des préoccupations qui laissent cependant notre héros du jour de marbre, puisque Rico Rodriguez, lui, n'est jamais à court d'idées quand il s'agit de transformer les ennemis de la mère patrie en travers de porc fumés.

Ché M. Rodriguez ! Yé vient faire lé ménache !

Autre avantage du Scorpion, puisque c'est ainsi qu'il se fait modestement appeler, nul besoin d'une intrigue alambiquée pour le convaincre de faire parler la poudre : un traître (et son ancien mentor, qui plus est), une république bananière, le tout servi dans une introduction de la profondeur d'un dé à coudre, et voilà notre espion mexicain prêt à faire pleuvoir les balles sur la douce île de Panao. Armé de son fameux grappin, il va alors enchaîner les cascades, multiplier les destructions gratuites, pour mieux déstabiliser la région et s'attirer la sympathie des rebelles locaux. En retour, ces derniers lui fourniront de nouveaux objectifs, et des informations précieuses pour la poursuite de sa mission. De prime

EN RÉSUMÉ

Les aventures de Rico Rodriguez perdent en fun, mais gagnent en challenge et variété. Toutefois, à cause de sa réalisation en dents de scie et de sa jouabilité peu convaincante ce titre s'adressera aux seuls fans du genre.

PLUS
- Liberté chérie !
- Des missions variées
- Tout casser sur son passage

MOINS
- JC 2 fait fondre les cartes graphiques
- Une réalisation bancale
- Une prise en main hasardeuse

VERDICT 13/20



La destruction d'installation stratégique augmentera votre jauge de chaos.



Rico disposera d'une bonne centaine de véhicules pour mener à bien ses missions.



Tu veux pas attendre ? Ils vont annoncer qui va sortir de La Ferme Célébrités !



Tu vois, chérie : on consomme plus de carburant mais on galère moins dans les bouchons.

« Une excellente alternative à un GTA IV ? J'aurais voulu vous dire oui, mais je me dois d'être franc : on en est loin. »

abord, on pourrait donc croire que Just Cause 2 est le digne fils de son Just Cause de père : un GTA-like ultra-bourrin, rejetant toute idée de réalisme, où le fun et la liberté d'action sont au cœur du gameplay. Pourtant, mission après mission, on découvre que le studio Avalanche est venu saupoudrer son titre de quelques ajustements qui se veulent autant de réponses aux critiques soulevées dans le premier volet. Ainsi, sauvetages, assassinats et courses-poursuites vont se succéder, offrant une variété dans les phases d'action qui manquait singulièrement à l'épisode précédent. D'autre part, et même si l'orientation reste très arcade, certains objectifs, comme l'attaque d'une base militaire, vont nécessiter un minimum de réflexion, sous peine de rentrer au pays dans une petite boîte en sapin. Le joueur y perd évidemment en fun, mais gagne en retour un ensemble plus cohérent, et des défis nettement plus motivants.

Pauvres et âmes sensibles s'abstenir

Si l'on ajoute à cela un univers vaste et ouvert, un rendu visuel des plus flatteurs et une foultitude de véhicules bien sympas, est-ce qu'on ne tiendrait pas là une excellente alternative à GTA IV ? J'aurais voulu vous dire oui, mais je me dois d'être franc : on en est loin. D'abord parce que ce déluge de décors splendides se paiera au prix fort : des bugs, bien sûr, comme cet immeuble invisible contre lequel j'ai écrasé mon hélicoptère de combat tout à l'heure, mais également une exigence sur le plan matériel pour le moins élitiste ! Ma config' dite « de bourgeois du XVIe » (Quad Core 2 GHz et HD4850 1Go) a crachoté deux ou trois condensateurs en signe de protestation quand j'ai osé pousser les options graphiques au maximum, affichant alors un score laborieux de 10 à 15 fps. Plus grave encore : la difficulté croissante aurait dû s'accompagner d'une amélioration de la prise en main, et d'une meilleure gestion de la physique des véhicules. Or ces deux critères ont été complètement sous-estimés. Les contrôles manquent de réactivité et de précision, et le combo clavier-souris donne régulièrement des envies de meurtre. Quant à la partie pilotage, elle reste d'une platitude exemplaire, ne faisant aucune distinction entre un tank, une Porsche ou un pousse-pousse. Au final, on se retrouve face à un titre ambitieux en termes de contenu, mieux équilibré que son prédécesseur, mais à la jouabilité par trop souvent défaillante. Dommage !

KRACOUKAS

Le petit plus « Rodriguez »

Qui aurait pu croire qu'en 2010, un grappin réussirait à se montrer plus sexy qu'un fusil automatique à visée laser M14 ? Que ce soit pour gagner un peu de hauteur, pour rattraper un fuyard ou pour prendre le contrôle d'un hélicoptère qui passait par là, il sera l'indispensable compagnon de vos aventures à Panao, et fera passer Spiderman pour le dernier des losers.



NEWS 77
Troisième DLC Borderlands, troisième claque made in Gearbox ! Lucky explose le body count sur l'Armurerie du Général Knoxx.

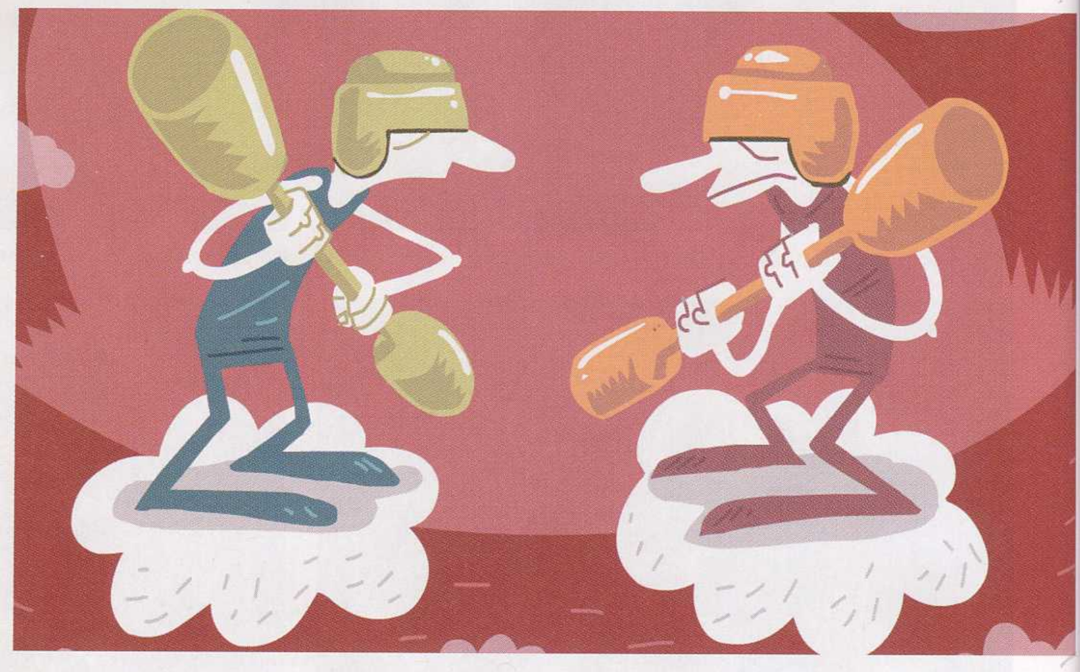
Édito

PAR LUCKY

Un Meuporg bien sûr !

Chaque jour, un hasardeux élu du Dieu Télévision accède à l'immortalité. Le 13 mars 2010, il ne le savait pas encore, mais Nathanaël de Rincquesen avait été choisi. Durant l'émission de Télématin; dont il est chroniqueur de la revue de presse, il pointe du doigt un article de Libération sur la cyberdépendance aux MMORPG, et dénonce à son tour le danger des « Meuporg ». Les Meu-quoi ? l'interpelle un autre journaliste. « Meuporg, ça s'appelle comme ça, je suis désolé, ça s'épelle MMMPORPG ». Comme tout l'internet, je pourrais blâmer ce brave garçon ou m'insurger en constatant qu'il n'a même pas lu l'article de Libération auquel il fait référence... Mais non. N'a-t-il donc pas le droit d'être à côté de ses pompes à 6h30 du matin ? Je pense que si. Mais voilà, la bourde a touché les geeks au cœur et plus que quiconque, le troll est impitoyable. Donc le jour même, les posts pullulaient : « Qui connaît un bon MMMPORPG ? », « Je cherche un Meuporg svp »... Nathanaël, n'écoute pas les jaloux. Mon 13 mars aurait été bien triste sans toi. Alors de tout cœur, merci, et longue vie aux Meuporgs !





Cloud Gaming ■ La guerre est déclarée

La communication, un art subtil

Depuis plus d'un an déjà, tous les gamers de la planète ont les yeux braqués sur la société OnLive et sa solution de Cloud Gaming. Il faut dire que sur le papier, cette technologie est diablement séduisante : vous installez la OnLive box sur votre téléviseur ou votre PC, vous choisissez via un menu de jouer à Crysis Wars, Assassin's Creed II ou Borderlands, et dans la seconde suivante, le jeu se lance. Pas de téléchargement, pas d'installation... Vous choisissez votre titre et vous jouez en streaming (enfin, vous le payez quand même au passage) avec une qualité graphique qui ne dépend plus de votre machine, mais exclusivement du débit de votre connexion internet (les calculs sont faits sur les serveurs). Fort de cette technologie, depuis un an OnLive vivait un rêve éveillé. Hélas, si le cinéma américain m'a appris une chose, c'est que les beaux jours ne durent qu'un temps. Il fallait bien que tôt ou tard, un grain de sable vienne gripper les rouages de ce bonheur parfait. Donc voilà que dans un ronflant communiqué de presse, OnLive annonce le lancement de son offre pour le 17 juin 2010 aux États-Unis... avec un abonnement mensuel de 14,99 dollars. Ni une, ni deux, le lendemain, Gaikai (un de ses concurrents faisant lui aussi dans le Cloud Gaming) prétend pouvoir faire aussi bien qu'OnLive sans demander d'abonnement. Comme dans un film absurde, j'ai l'impression que le premier a crié : « Je vous offre la Lune », et que le second a surenchéri d'un : « Je vous en offre deux ! ». Quoi qu'il soit, la guerre marketing entre les deux challengers était déclarée, et pour ne pas perdre la face, OnLive a dû lui aussi annoncer « étudier une offre gratuite dans le futur ». J'ai naïvement toujours cru que la communication était un art subtil, mais manifestement, je suis un crétin. Quelqu'un se dévoue pour jouer les outsiders et dire qu'il paiera ses joueurs ? Ce serait drôle...

> Vous choisissez votre titre, vous payez et vous jouez en streaming.

Warhammer Online ■ Merci Rodolphe... Vraiment !

Crèèèèèève ! Charogne !

Dans le numéro 228 de Joy, je stigmatisais l'immobilisme du RvR de Warhammer Online. En effet, cela faisait plus d'un an que les rois respectifs de l'Ordre et de la Destruction narguaient les joueurs depuis leurs forteresses inexpugnables, un an que le end game était dans l'impasse. Et voilà que comme par hasard, Rodolphe, le Dieu des petites contrariétés, a attendu que mon papier sorte en kiosque pour s'empresser de me donner tort. En effet, GOA vient d'appliquer sur ses serveurs le patch 1.3.4 de Mythic Entertainment, et depuis, tout va mieux. Les scénarios PvP 12vs12 et 18vs18 ont été complètement refondus, et pour appâter les gros joueurs, de nouvelles devises permettant enfin de s'acheter du matos de tueur ont été introduites. Les résultats de ce léger boost ne se sont pas fait attendre puisque la guilde Tempest est très vite parvenue à mettre à sac Inexorable City. Donc contrairement à ce que j'ai pu écrire, tout va bien pour Warhammer Online et même très bien puisque le client du jeu est désormais gratuit (ne reste que l'abonnement).



Champions Online ■ No MMO for « padmen »

Champions Online annulé sur console

Oh non ! Bill Roper ! Dis-moi que ça n'est pas vrai ! Tu ne peux pas annuler Champions Online sur Xbox 360 ! Tu te rends compte ? Déjà que Funcom a renoncé à sa conversion « Xboîte » d'Age of Conan et qu'Huxley semble lui aussi se consacrer au PC, tu ne peux pas baisser les bras... Pense à la peine que tu vas causer à... Attends, à qui déjà ? Des joueurs consoles ? Ah ben non, en fait c'est bon. Tu peux l'annuler ton vilain portage. Mais on veut des updates PC !



Le prochain qui me parle de pad, je le massaaacre ! Compris ?

BRÈVES

Noël II, c'est pour octobre !

La Blizzcon 2010, plus attendue outre-Atlantique que la résurrection de Michael Jackson, a été arrêtée par Blizzard aux 22 et 23 octobre prochains et les billets seront très bientôt mis en vente. Alors évidemment, l'événement se déroule toujours à Los Angeles, mais je vous connais ! On se retrouve là-bas !



Presque mort pour rien

Le Community Manager France d'Aion a récemment confié au site Mondes Persistants que la vidéo Aion 3.0 devant laquelle vous avez bavé l'équivalent du tiers de votre masse corporelle ne correspondait qu'à « une vision des développeurs sur le futur d'Aion ». Autant dire à de vagues élucubrations... Pfff !



Eco-pubologie

Histoire de se payer un bon coup de pub à moindres frais, les développeurs de Mytheon ont décidé de se la jouer écolos en coupant leurs serveurs durant l'Earth Hour 2010. L'initiative est si honteusement intéressée qu'on ne pouvait la taire. Le pire, c'est que là je joue leur jeu, alors soyez gentil : oubliez cette news.



Les sessions de jeu – a priori 1 à 2 quotidiennes – durent généralement une vingtaine de minutes... et une partie s'étale sur 6 mois !





Chaque faction dispose de 14 types d'unités.

Might & Magic Heroes Kingdoms ■ Heroes or Zeroes ?

UN ROYAUME DE POSSIBILITÉS

Résolument austère pour certains, diaboliquement prenant pour d'autres, ce Might & Magic online cache bel et bien – ô joie ! – des trésors de subtilités derrière une apparence de fausse simplicité...

Ne nécessitant absolument rien d'autre qu'un ordinateur en état de marche, un navigateur internet, et un peu de bonne volonté, Might & Magic Heroes Kingdoms fait partie de ces titres « web based » (ici développé sur Ajax) qui fleurissent depuis quelque temps. Un opus en ligne pour une série mythique qui se voit bouleversée : exit les combats sur échiquiers, adieu les parties qui durent des heures... Désormais, l'expérience se veut morcelée, rythmée par des sessions fréquentes mais courtes, tandis que prédomine la gestion de troupes et de ressources, et que la résolution des affrontements se déroule désormais de manière automatique. Une autre vision du jeu, qui ne plaira pas à tous, mais qui a le mérite d'innover (NdLucky : ouais, la plus armée gagne quoi !).

MY KINGDOM IS RICH

Accessible, Heroes Kingdoms bénéficie d'une interface claire tandis que, pas à pas, vous faites vos premières armes : recrutement de héros, constructions de structures, gestion du bois ou du minerai... Et puis, rapidement, tout se complique, et les différentes « strates » du gameplay apparaissent, tandis que les héros acquièrent de nouvelles compétences, que l'on améliore divers bâtiments, que l'on comprend mieux quels types de troupes déployer durant les combats... Chaque jour, à chaque partie, durant des semaines, une nouvelle subtilité apparaît ! Une richesse dont on effleure finalement les différents aspects au travers de maints tâtonnements qui se comptent à chaque fois en heures, voire en jours, tandis que s'enchaînent les prises de décisions nécessaires au développement de votre cité.

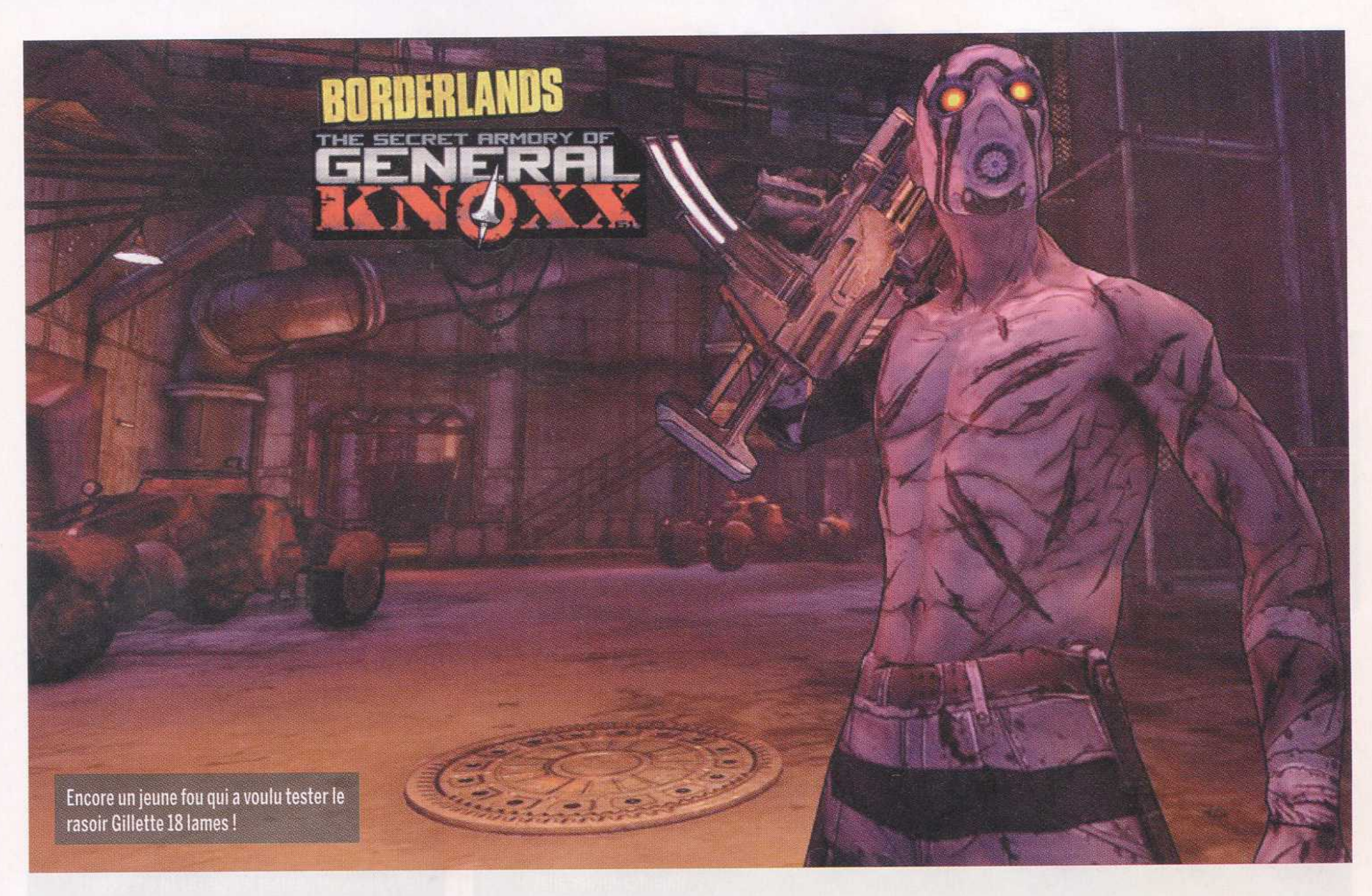
> « Chaque jour, à chaque partie, durant des semaines, une nouvelle subtilité apparaît ! »

TOUS COPAINS

Protégé durant une quinzaine de jours contre toute attaque hostile, les débutants devront, après ce délai, se frotter à la dure réalité du terrain, et composer avec les autres joueurs. Les alliances, en effet, se révèlent nécessaires pour contrer toute invasion ennemie. Heroes Kingdoms n'autorise pas, sur le long terme, le jeu solo exclusif. On notera qu'il existe ici trois « voies », qui sont autant de façons de se distinguer : la domination (conquête de territoires), la richesse (via la vente de ressources) et l'honneur (au travers de combats difficiles finalement remportés), chacun de ces aspects pouvant se révéler réellement passionnant. Au final, on regrettera surtout que le mode entraînement, qui propose une session « accélérée » permettant de mieux comprendre le cœur du jeu, soit limité à la version payante du titre (5 euros par mois). Le guide en ligne a beau être de qualité, il faut une sacrée détermination pour saisir, au fil du temps, les subtilités de ce Heroes online qui, en tout cas, ravira sans aucun doute possible tous ceux qui succomberont à son charme singulier...

Site : http://mightandmagicheroeskingdoms.ubi.com

Chris



Encore un jeune fou qui a voulu tester le rasoir Gillette 18 lames !

Borderlands ■ Secret mal gardé

L'ARMURERIE SECRÈTE DU GENERAL KNOXX

L'Armurerie Secrète du General Knoxx ? Alors c'est facile, vous prenez l'autoroute là, puis vous filez tout droit sur cent bornes. Vous pouvez pas vous tromper, y a des panneaux partout !

Vous êtes niveau 50. Vous avez triomphé de la terrible horde de zombies décharnés qui squattait l'île de ce grand malade de Dr Ned. Vous avez tenu la dragée haute aux sbires siphonnés de la pulpeuse Moxxi. Et aujourd'hui, vous prenez garde à limiter les balles perdues de peur de faire exploser la Lune… En un mot comme en cent, vous pensez tenir le monde dans le creux de votre main et vous vous sentez assez puissant pour l'écraser par simple caprice. Détrompez-vous ! Vous n'êtes rien ! Cette fois-ci, vous êtes tombé sur une planète où le moindre mètre carré a été scrupuleusement bétonné pour créer un gigantesque entrelacs d'autoroutes, dirigé par une mégacorporation baptisée Atlas. Et autant vous le rentrer dans le crâne : vous ne serez pas trop de quatre pour y mettre bon ordre. Cerise sur le gâteau : il existe un gars pas franchement jouasse qui veut votre peau… Et vu le nombre hallucinant de ninjas et d'assassins qu'il a sa solde, il a de bonnes chances de l'avoir.

MON EMPIRE POUR UN CHAPEAU

Il est une triste maxime qui tend à trouver écho chez tous les développeurs ces temps-ci : « Inutile d'offrir à tes fans des DLC de qualité, bâcle ton travail et enrichis-toi » ; je l'avoue, en ce moment je pense très fort à Bioware. Pourtant, dans cet océan de médiocrité, Gearbox fait figure d'exception. Ainsi, après le carnaval macabre de Zombie Island et l'épreuve de force du Moxxi's Underdome, le développeur de Borderlands se paye l'insolent luxe de nous offrir une excellente troisième extension. L'Armurerie Secrète du Général Knoxx en quelques chiffres, c'est un level cap repoussé au niveau 61, un nouveau véhicule pouvant accueillir quatre joueurs (enfin !), des dizaines de nouvelles armes, des répliques cultes à la tonne et des ennemis beaucoup trop nombreux pour être comptés sur tout ce que la planète possède de doigts. Mais c'est surtout une extension qui surclasse en tout point le jeu original, et donnera maille à partir même aux plus grosbills d'entre vous. Une nouvelle fois, Gearbox signe là un DLC de grande classe qui vaut largement ses 8 euros TTC. D'ailleurs, pour finir ce papier, je tirerais volontiers mon chapeau aux petits gars de Gearbox si j'en avais un. « Dites, madame ! Excusez-moi. À tout hasard, vous ne connaîtriez pas un bon chapelier dans le coin ? »

> « A T-Bones, vous ne serez pas trop de quatre »

LUCKY

FREE 2 PLAY

Internet est une galaxie où les MMO sont des étoiles. Brillantes ou filantes, il y en a des milliers qui ne cessent de pulluler… C'était ma minute poétique. Terminé les conneries, je reprends ma hache, j'ai des têtes à couper et des mondes virtuels à conquérir ! **PAR CYD**


Rajoutez-lui des ailes et on se croirait dans Aion.

TERA

The Exiled Realm of Arborea, ou TERA pour simplifier, est un énième MMO où l'économie et la politique se mêlent aux quêtes et aux combats. Sous ses airs classiques, TERA tente de nous convaincre que son monde évolue au fil des actions de chaque joueur. C'est ce qu'on nous promet depuis dix ans. Et pour le coup, je suis comme Saint Thomas, je ne crois que ce que je vois. Alors, j'attendrai de prendre le jeu en main pour être sûr que ce n'est pas qu'un argument marketing de plus. Côté innovation, TERA met en place un nouveau système de combat sans cible. C'est-à-dire que vous n'avez pas à sélectionner un ennemi pour lancer vos sorts et utiliser vos compétences sur lui. Là encore, j'émets des réserves ! Oui, je suis comme ça aujourd'hui, méfiant. En même temps, si toutes les révolutions de gameplay qu'on nous annonçait étaient vraies, ça se saurait. Côté personnages, un choix de six races (elfes, humains…) et huit classes (guerrier, mage…) est disponible. Le but étant de pouvoir créer des groupes avec les combinaisons race/classe de votre choix. Si de nombreux aspects ne peuvent être jugés qu'après avoir mis la main à la pâte, il y en a un qui saute immédiatement aux yeux : l'aspect visuel. À ce niveau TERA s'avère plutôt bien loti et dans les standards des MMO asiatiques tels que Lineage ou Aion. Mais une telle qualité va se payer puisque TERA devrait proposer un abonnement mensuel. Ça ne fait pas très Free 2 Play tout ça, mais ça valait le coup de vous en parler. Surtout que ce produit développé par Bluehole Studio semble plutôt prometteur. D'ailleurs, il sort cette année, dans une langue compréhensible, si tout va bien. **Site : www.tera-online.com**



Black Shot

À force d'avoir fricoté avec des millions de joueurs, Counter-Strike ne cessera jamais de créer des progénitures. Sous ses airs de CS, Black Shot tente d'apporter sa touche perso via son format : le MMO gratuit. Ici, le conflit se déroule entre trois clans (Mercenaries, Gaia et Cloners) sur différents modes de jeu classiques : capturer le drapeau adverse, poser une bombe, défendre sa forteresse… Pour cribler de balles vos adversaires, un large panel d'armes est mis à votre disposition ainsi que des protections. Cet équipement varie en fonction du niveau de votre personnage qui gagne en expérience au fil des combats. Actuellement en bêta fermée, Black Shot devrait sortir de l'ombre dans peu de temps. **Site : www.twowar.com/games/bb_index.asp**



Aika

Le MMO Aika vient compléter la longue liste de Free 2 Play du catalogue de Gpotato. Au menu des réjouissances, vous participerez à une guerre opposant cinq nations. Vous devrez attaquer ou défendre des châteaux forts pour en prendre ou en garder le contrôle. Ceci octroie différents avantages pour gouverner une nation. Ô joie ! En marge de ces batailles épiques, vous aurez de nombreuses quêtes à accomplir et des centaines de monstres à pourfendre. Actuellement en phase d'open beta, Aika est prévu pour voir le jour ce printemps. **Site : http://aika.gpotato.com**

MODS

À défaut de vous proposer de bons gros mods bien fun à télécharger tout de suite, vous allez découvrir quelques projets qui semblent partir sur de bons rails. Comme ça, vous savez déjà à quoi vous allez jouer d'ici quelques mois. **PAR CYD**



Metroid Deathmatch Source

Très connu des joueurs consoles, l'univers de Metroid est aujourd'hui utilisé comme base pour la réalisation d'un mod. C'est le moteur d'Half-Life 2 qui sert de moule à ce projet prometteur. Axé sur les affrontements multijoueurs, Metroid Deathmatch Source devrait proposer les options classiques de FPS comme le Team Deathmatch ou encore le Capture the Flag. Côté arsenal, on nous annonce que les armes présentes dans Metroid Prime 1 et 2 seront disponibles, alors que les environnements seront essentiellement ceux de Prime 2.
Notez qu'outre l'emblématique Samus, différents personnages seront proposés afin d'éviter de se retrouver au milieu d'une bataille de clones. Si l'univers est attirant et le projet ambitieux, ce mod est encore loin d'être abouti. Aucune date de sortie n'a été annoncée et pour cause. Aucun site web dédié n'a été mis en ligne. Autant dire qu'on a le temps de le voir débarquer.
Site : -
Tourne sur : Half-Life 2

DÉVELOPPEMENT 20%





Source2D

Ce mod en cours de réalisation laisse totalement songeur. Il promet de pouvoir intégrer tous types de jeu 2D afin de les rajeunir et les modifier à grand coup de moteur source d'Half-Life 2. Vous pourrez importer un mode Deathmatch dans Super Mario Bros, organiser des parties multijoueurs ou réaliser des aventures solo, voire de simples mini-jeux. Bref, tous les délires semblent permis. Et lorsque l'on regarde quelques vidéos d'avancement du projet, ça donne plutôt envie ! Reste à voir le résultat final, qui ne semble pas être prêt pour demain. Il faut avouer qu'aucune date, même approximative, n'a été annoncée. Si l'envie vous prend de vouloir soutenir Source2D, n'hésitez pas à envoyer un petit mail à cette adresse : **matt.shirley@itsthatmatt.com** ou **matt.shirleys@gmail.com**. Vous aurez peut-être la chance d'intégrer l'équipe de développement si vous possédez un talent quelconque dans ce domaine. Par contre, le message... Envoyez-le en anglais si vous espérez obtenir une réponse.
Site : www.moddb.com/mods/source2d/forum
Tourne sur : Half-Life 2

DÉVELOPPEMENT 40%



Star Wars Conquest

Riche en jeux, en mods et autres produits dérivés, l'univers de Star Wars a été décliné en tout et n'importe quoi. C'est donc sans surprise qu'on assiste à la mise en ligne d'un mod dédié à la Force et à ses plus emblématiques protagonistes. Sauf qu'ici, il s'agit surtout d'un bac à sable dans lequel le joueur est censé pouvoir faire ce dont il a envie. Le mieux est encore d'essayer tout ça par vous-même !
Site : http://mbx.streetofeyes.com/index.php/board,57.0.html
Tourne sur : Mount & Blade

DÉVELOPPEMENT 100%

Diablo II SnMX Mod

Un patch mineur a été mis en ligne pour ce mod sorti fin 2009 qui apporte une nouvelle expérience de jeu pour ce mythique hack'n slash qu'est Diablo II. De nouveaux monstres à tuer, ça vaut bien quelques lignes dans la rubrique Mods. Enjoy !
Site : http://snmx2.tk/
Tourne sur : Diablo II

DÉVELOPPEMENT 100%



Fini le syndrome de la balle molle, les tirs font désormais vraiment bobo.

Battlefield : Bad Company 2 ■ Des balles ! Des balles masquées ohé ohé !

BAD COMPANY CRÉOLE

- John ! Les Russes sont partis prendre le drapeau sur la colline ! On fonce ! Passe devant et je te soigne. Hé ho John !
- c bon laisse moi trankil ! j'atan ke l'hélico y repop, jesper que cet foi je m'ekraseré pa lol Tro mdr
- Putain de guerre.

Voilà désormais quelques milliers de frags que Bad Company 2 accueille ses premiers biffins. Si vous n'avez pas eu la bonne idée d'apprendre par cœur mon test du mois dernier, vous ne vous souvenez peut-être pas que le multijoueur, qui constitue le réel intérêt du jeu, était encore difficile à apprécier. En revanche, la bêta nous avait donné quelques pistes que l'on peut résumer en ces points : joli museau, cartes petites mais bien conçues, latence infâme, et armes qui caressent plus qu'elles ne blessent. L'addition s'annonçait salée, mais cette fois-ci, les suppliques des joueurs ne sont pas tombées dans l'oreille d'un sourd. En effet, désormais l'action reste fluide sans accuser de perte graphique, le ping a retrouvé la pêche, et les plantages des premiers jours sont devenus très rares (petits soucis entre la config du serveur et Punkbuster). Dormez tranquille, tout va bien.

« Les suppliques des joueurs ne sont, semble-t-il, pas tombées dans l'oreille d'un sourd. »

9 bullets 2 kills

Même constat du côté des armes. Depuis la bêta, DICE a corrigé le tir, et il est désormais envisageable de tuer en une ou deux rafales pour peu que vous les mettiez dans le poumon droit, et non dans le mollet gauche. Le constat est particulièrement frappant avec les armes ~~de tapettes~~ de sniper, qui deviennent enfin des menaces sérieuses. Enfin... sérieuses, mais leur puissance reste quand même en deçà de ce que l'on pourrait attendre d'engins aussi difficiles à manier, et entre les explosions, la fumée, et votre copine qui vous demande à quelle heure vous comptez vous coucher, vous n'êtes pas prêt de coller un headshot. En fait c'est bien simple, tant que l'on n'a pas débloqué les armes les plus grosbills de cette catégorie, on s'en tient souvent au fusil M24 de base, le seul susceptible d'occasionner quelques dommages à un adversaire encore intact. Ah oui, ça semble évident mais précisons-le : les armes sont disponibles au fur et à mesure que l'on gagne de l'expérience. Plus on jouera une classe donnée, plus on aura le choix des armes et des perks. À l'instar de Modern Warfare 2, décidément une grosse source d'inspiration pour ce titre, il est possible grâce aux perks d'emporter plus de chargeurs, de courir plus vite ou de détecter et d'indiquer les véhicules ennemis sur la minimap. Dans l'ensemble, ces améliorations ont un faible impact sur le jeu, et leur obtention est laborieuse, mais il vaut mieux s'accrocher car certaines valent tout de même leur pesant de loutres au miel.

Un quasi sans-faute

Je dirai même que sans certaines perks, il est parfois impossible de jouer. Par exemple, un Medic de base n'est rien d'autre qu'un vulgaire deuxième pompe avec une grosse mitrailleuse qui guérit les angines à grand renfort de dragées en plomb. Pour réellement soigner ou ramener ses collègues à la vie, il lui faut s'améliorer. Idem pour le Recon, qui s'avère très difficile à dompter tant que l'on ne débloque pas les tirs de mortier.
Plutôt bien foutu tout ça. Même les cartes, assez petites pour une production DICE, n'en demeurent pas moins bien conçues. Elles sont même sacrément jolies avec leurs foisonnements de bâtiments et de végétation que l'on détruit dans des gerbes de fumée et de gravats. On regrettera tout de même leur très faible nombre : seulement 10 maps différentes dont la plupart sont partagées par les quatre modes de jeu. On en a très vite fait le tour. Vais-je conclure un papier flatteur sur cette note tristounette ? Eh bien oui, c'est moche la vie.

SAVONFOU

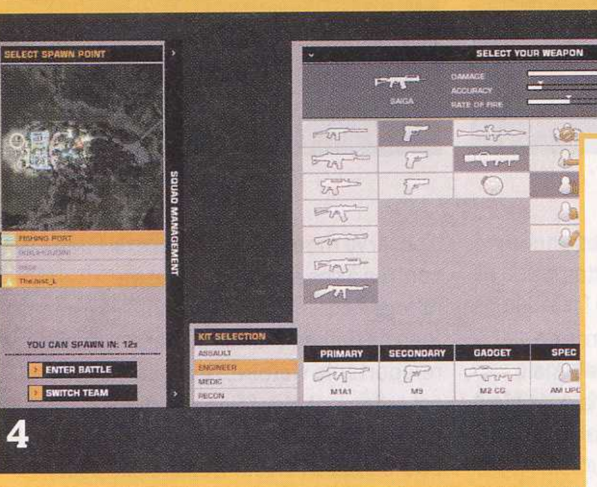
Sors de ce tank, Kevin !

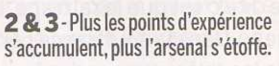
Bad Company 2 réalise un quasi sans-faute au niveau du multi, mais le comportement de certains joueurs peut parfois tout gâcher. Vous savez bien de qui je veux parler : de ceux qui s'installent dans les tanks pour aller se faire sauter tout seul au milieu de lignes ennemies sans ingénieur. Néanmoins, on commence à voir apparaître sur certains serveurs des escouades coordonnées et efficaces qui retournent les maps à elles seules. N'hésitez pas à marquer ce genre de serveurs dans vos favoris, le plaisir de jeu y est incomparable.









1 - Un médecin légèrement en retrait et votre escouade devient nettement plus dure à dégommer.

2 & 3 - Plus les points d'expérience s'accumulent, plus l'arsenal s'étoffe.

4 - Les armes sont nombreuses, mais la différence de sensation n'est pas énorme. Du coup, tout le monde s'équipe avec les plus puissantes.

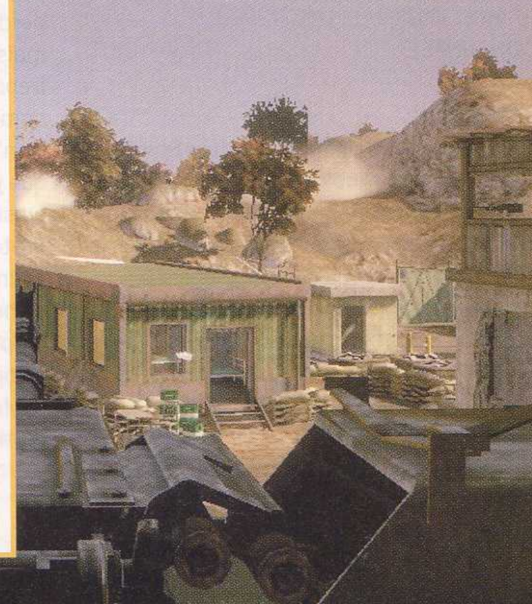
5 - Le mortier : visez aux jumelles...

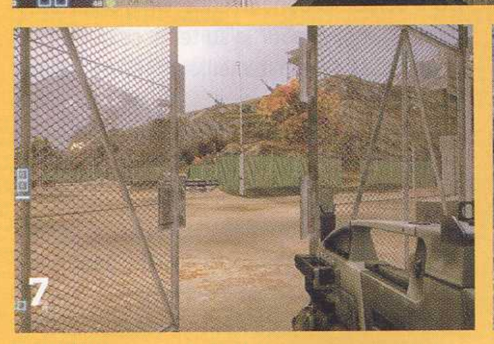
6 - ...puis profitez du spectacle.

7 - Pas plus de minimap que d'indications à l'écran ou de crosshair : bienvenue dans le mode hardcore !

8 - Je ne sais pas qui est derrière cette colline, mais je n'aimerais pas être à sa place.

9 - Paradoxe dans un jeu de guerre moderne : les meilleures armes pour certaines classes datent de la Seconde Guerre mondiale.







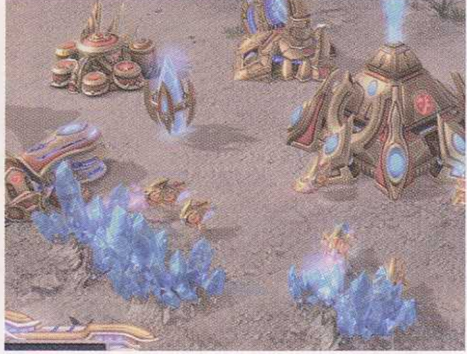


StarCraft II ■ Ce qu'ils pensent de la bêta

LES JURÉS SONT UNANIMES

Ils sont compétiteurs acharnés, bons joueurs ou simples noobs, et ils ont tous en commun de passer leurs nuits sur la bêta de StarCraft II. Parce qu'il n'y a rien de plus criant que la vérité du terrain, on leur a demandé ce qu'ils en pensaient. **PAR SUNDIN**







Graziella alias S.A.S.

27 ANS, JOURNALISTE
CONFIRMÉE

Rattrapage.
En 1998, date de sortie du premier StarCraft, j'avais 15 ans, un look batcave improbable mais pas d'ordinateur. Mes parents avaient décrété qu'aucune console de jeu ou PC ne franchirait le seuil de la maison.
Douze ans plus tard, j'ai deux ordinateurs, des consoles... et la sensation d'avoir raté LE jeu de stratégie de tous les temps n'est plus qu'un mauvais souvenir. Je suis sur la bêta de StarCraft II. Et le moins que l'on puisse dire c'est que je rattrape les années perdues... Dans la souffrance certes, mais je les rattrape quand même !
Depuis quelques semaines, je perds de nombreuses parties sur **Battle.net**, mais je m'accroche. Il faut dire, pour ma défense, que je n'ai pas choisi la facilité sur cette bêta puisque je me suis concentrée sur les Protoss. Les Terrans et leur musique country, très peu pour moi ! Les Zergs, un brin cracra, ne me déplaisent pas, mais j'ai plus de feeling avec les créatures psioniques. Comme elles, j'essaye d'utiliser ma force mentale pour gagner quelques parties. Mais c'est difficile.
J'observe mon adversaire, prévois des contres à ses attaques, tente de m'organiser... Il y a tant de choses à gérer. Rien ne doit être laissé au hasard pour remporter la victoire. Le niveau de la bêta est tellement élevé (les clés ont été distribuées à l'élite des joueurs mondiaux) que le droit à l'erreur n'existe pas pour gagner une partie.
L'apprentissage à la dure ne me faisant pas peur, je commence à prendre mes marques et à inverser peu à peu la vapeur. Mes amis proches ne veulent d'ailleurs plus jouer contre moi, mais avec moi. C'est plutôt bon signe, je crois !

Des déceptions ?

J'ai bien cherché, mais je n'en ai pas trouvé, des profonds réfractaires à ce second épisode. Les quelques déçus des premiers jours (notamment à cause des aides à la microgestion) ont été peu à peu conquis et ont même radicalement changé de discours après quelques semaines, rassurés par le niveau général et la nervosité du titre.
Le seul point noir, pointé par tous, concerne le nouveau Bnet, et en particulier le système de classement dont la mécanique est pour le moment particulièrement obscure.

Benjamin alias knolz

22 ANS, COMMENTATEUR
GAMER (3E DES WCG FRANCE SUR COMMAND & CONQUER 3 EN 2007)

Télégénique.
La bêta ne fait que confirmer ce que tous pensaient : SC II sera LE RTS. Je crois que le RTS de Blizzard sera très intéressant à suivre et à commenter.
Le niveau de jeu est déjà extrêmement élevé. Il y a des joueurs de tous horizons, de Brood War à Warcraft III en passant par Command & Conquer. Blizzard a fait du très bon travail, avec un jeu en 3D joli à regarder. Les affrontements seront sans doute un peu chargés mais en même temps plus lisibles, et c'est fort.

Hégémonique.
SC II écrase la concurrence. On n'en attendait pas moins pour la suite de ce qui est considéré comme le meilleur RTS de tous les temps, Brood War.
Comme à son habitude, Blizzard témoigne de sa volonté de suivre le jeu de très près. Les multiples patchs qui sont déjà sortis en sont la meilleure preuve, avec une bêta déjà très plaisante à jouer. SC II a donc tout pour marcher dans les pas de son aîné et durer au plus haut niveau pendant plusieurs années.

Alexis alias WoLFoU

29 ANS, JOURNALISTE
CONFIRMÉ (CHEF DE SECTION STARCRAFT II SUR www.esportsfrance.com)

Welcome.
SC II a été extrêmement bien accueilli chez les joueurs, que ce soit ceux de W3 ou de BW. Certains ont même du mal à revenir à leur ancien amour pour terminer leurs ligues ! Le jeu est vraiment taillé pour la compétition et il est déjà très agréable de revisionner les parties des meilleurs joueurs. Le seul point noir réside dans la polémique entre Blizzard et le KeSPA (Korean e-Sports Players Association) au sujet des droits télévisés pour les matchs de SC II. Les meilleurs joueurs de BW ne participent donc pas à cette phase de bêta.

Hégémonique (bis).
Aucun doute là-dessus. SC II va devenir la référence du RTS. Il est fort possible que W3 et BW bataillent encore un peu pour leur survie, en Chine et en Corée, mais ce n'est qu'une question de temps pour que SC II s'impose comme le maître étalon.

Le sport électronique en France.
Il est encore un peu tôt pour parler de scène électronique française avec SC II. Cela va dépendre des structures et des sponsors. Mais on peut rêver, pourquoi ne verrait-on pas des compétitions retransmises sur GameOne ou autres chaînes du PAF ?







Benjamin alias BeNSeN

20 ANS, ÉTUDIANT
GAMER (DANS LE TOP 10 EUROPÉEN SUR LA BÊTA)

Soigné.
Cette bêta est vraiment très aboutie… pour une bêta ! On sent la signature de Blizzard derrière un jeu qui ne laisse vraiment rien au hasard et qui veut donner le top du top. Pour la plupart des studios, cette bêta aurait pu être une version finale (voire même une version après plusieurs patchs). Blizzard a en tout cas rendu son jeu plus accessible, et de ce fait, a limité sa difficulté. Je pense notamment à la sélection de toute une armée dans un seul groupe. Du coup, la victoire devrait se décider sur le choix des stratégies plutôt que sur la microgestion. C'est une approche différente dont on ne connaît pas encore les limites.

Équilibré.
Blizzard a déjà mis en ligne 4 patchs en seulement 3 semaines, ça montre toute leur implication et leur volonté d'obtenir un jeu parfaitement équilibré. Étant joueur Zerg, j'ai pensé dans un premier temps que les Protoss étaient trop forts, mais c'est tout simplement moi qui manquais d'expérience. Ensuite, j'ai trouvé les Terrans un peu au dessus… Ils suivent souvent la même stratégie, celle de la « Tortue », ce qui est un peu dommage, voire agaçant à la longue. Je ne suis sûrement pas le mieux placé pour en parler mais je trouve les Zergs bien équilibrés.

La concurrence et la mort de Warcraft III.
Le niveau des joueurs est correct. C'est assez marrant de démarrer sur un jeu où tout le monde est noob. La rivalité entre les différents joueurs de RTS est assez amusante à suivre. Qui seront les meilleurs joueurs de SC II ? Ceux de BW, ceux de W3 ou ceux d'autres RTS ? Personnellement, je pense que les futurs pros ne jouent pas encore. SC II a une bonne carte à jouer car W3 est indéniablement en perte de vitesse. Mais les deux jeux restent quand même deux expériences aux antipodes. Une cohabitation à long terme me semble néanmoins improbable. Quand SC II sera « mûr », il enterrera W3… en Europe ! En Chine, ça va être plus délicat et surtout plus long, vu le succès rencontré par ce dernier.



Thierry alias Chaudard

43 ANS, JOURNALISTE
DÉBUTANT

Continuité.
Je n'ai pas l'impression de jouer à un nouveau jeu. Au niveau de la prise en main et des sensations, je trouve que c'est grosso modo la même chose que le premier opus. Je jouais Terran sur SC, et je joue encore Terran. Concernant les nouveautés, j'ai même pas encore eu le temps de tout essayer. Quand tu joues en multi, tu n'as pas le temps de découvrir et d'expérimenter sous peine de te faire écraser dans les cinq minutes qui suivent. J'attends beaucoup de la campagne solo, qui devrait justement aider à se familiariser avec les nouveautés, les unités, les technologies, les cartes.

Rush.
Le niveau de jeu est élevé. Très élevé. C'est une question de rythme, de vitesse, de réactivité, de coup d'œil. De connaissance aussi puisque quand je prends deux secondes pour essayer une unité, je me fais souvent mortellement rusher derrière. C'est frustrant mais il faut persévérer. Globalement, je m'éclate… parce que je gagne parfois quand même !

Emmanuel alias MoMaN

27 ANS, MARKETING MANAGER
GAMER (DANS LE TOP 10 EUROPÉEN SUR LA BÊTA)

Attendu.
La bêta de SC II, on l'attendait tous... 2, 3, 4, 5 ans à attendre le nouveau « StarCraft », et je peux vous dire qu'il en vaut la peine. Je pense sincèrement que c'est le futur du sport électronique. Le niveau général des joueurs ne fait qu'augmenter. Tout le monde veut sa clé, tout le monde veut y jouer. Il y a des comptes sur lesquels jouent 10 personnes ! Comme beaucoup, je suis directement rentré dedans : les graphismes, le style de jeu, les unités, les races, enfin tout ce qui va avec un RTS !

Zergophile.
Je pense que les Zergs n'ont pas assez d'unités différentes par rapport aux autres factions. Ils n'ont que 9 unités différentes (pour attaquer) et les autres races en ont 12 ! Pour le moment, il y a beaucoup de matchs en miroir, Zerg contre Zerg. Ce match-up-là se joue beaucoup à base de Cafards, qui éclatent les Zerglings, puis à base d'Hydralisks si la partie s'éternise. Les Hydras sont également très bons contre les Protoss. Contre les Terrans, j'aime beaucoup les Calamités, puis les Gardiens. Mais ce n'est qu'une bêta, et j'espère qu'il y aura encore de nombreux patchs pour faire avancer le jeu et les stratégies.





Pierre alias MoonDust

21 ANS, ÉTUDIANT
CONFIRMÉ

Nerveux.
Pour moi, Age of Mythology et SC ont toujours eu des gameplay très similaires. C'est un type bien particulier de RTS ; c'est rapide, c'est nerveux, en bref, c'est sportif. C'est donc avec impatience que j'attendais la sortie de cette bêta... Bilan ? J'ai retrouvé des sensations que je croyais perdues depuis le temps d'AoM ! C'est frais, c'est réactif, le système de classement réparti en différentes ligues donne un côté compétition très agréable, sans négliger pour autant le « casual gamer ». Mais le plus important dans tout ça, c'est que le jeu est fluide, même lors de grosses batailles et ça, c'est du pur plaisir !

Architecture.
Les cartes sont dans l'ensemble très réussies. C'est beau, c'est varié, tant sur le thème que sur la forme. On peut ainsi facilement se perdre à admirer les décors qui grouillent de vie le temps d'une (très) courte pause entre deux escarmouches... Bien sûr, comme dans BW, les maps sont symétriques, ce qui est un plus pour mettre tout le monde au même niveau. Ceux qui ont de l'arthrose dans les doigts n'ont pas été oubliés pour autant puisque des rochers (destructibles) sont présents sur certaines maps, ce qui permet de ralentir les rushs mais aussi d'empêcher la construction d'un Nexus près de certains spots de minerais. L'autre nouveauté, ce sont les Tours de vision. Très pratiques pour contrôler la carte, elles révèlent le brouillard de guerre sur une large zone. Il me semble que les développeurs ont tenté de renforcer l'impact stratégique qu'ont les reliefs et la forme des cartes sur les parties, avec une indéniable réussite. Chaque carte exige une approche stratégique différente, et en même temps, une très large souplesse et de grandes capacités d'adaptation. Par exemple, vous aurez bien du mal à rusher sur Desert Oasis, car elle est très défensive sur sa première extension. On peut donc s'attendre à ce que tout le monde fasse un bon vieux boom économique, mais qui sait ? Qui sait ? Cette imprévisibilité, c'est ce qui donne du sel à une partie.



Pierre alias SarenS

21 ANS, ÉTUDIANT
GAMER (ANCIEN MEILLEUR JOUEUR FRANÇAIS SUR BROOD WAR)

Rafraîchissant.
Les sensations de jeu sont assez différentes de celles de Brood War, notamment du côté Terran. Les ordres de constructions ont changé, et ce, dans tous les match-up. Pour la mécanique de jeu, la macro a été simplifiée pour aider les moins aguerris sans que le niveau soit trop tiré vers le bas. Pour le moment, je suis assez satisfait, en espérant que Blizzard équilibre encore quelques unités et technologies un peu trop puissantes. En tout cas, les nouveautés me plaisent. Le trio Reine/Mule/Chrono Boost est un élément de jeu très intéressant. Les nouvelles unités permettent de nouvelles stratégies. En revanche, le nouveau **Battle.net** ne m'a pas donné tous les signes de garantie, avec des fonctionnalités pour le moment trop limitées ; le système de classement reste assez obscur et il est bien dommage de ne pas pouvoir se mesurer à des joueurs non-européens.

Le sport électronique en France (bis).
Ce nouvel épisode va évidemment donner une seconde jeunesse à la licence de Blizzard, en particulier pour les publics américains et européens, et donc français. Du coup, espérons-le, cela permettra de voir un peu plus de concurrence et de compétitions entre la scène coréenne et les autres. Maintenant, seul le temps nous dira comment les Asiatiques vont accueillir le jeu et comment se développera le sport électronique français dans les prochaines années. Quoi qu'il en soit, la floraison des tournois sur la bêta est de très bon augure pour la suite. Je pense que ça va être très gros !



Les 60 héros de HoN sont divisés en trois catégories : agilité (archer...), intelligence (invocateur...) et force (guerrier...).





Comme dans DotA et LoL, les insultes fusent contre les noobs.

Heroes of Newerth ■ DotA a enfin son lifting

PENDEZ-LES (NOOBS) HAUT ET COURT

Depuis des mois, Sundin s'est imposé en gourou de League of Legends. Mais avec l'arrivée de Heroes of Newerth, il aura du mal à convaincre de nouveaux adeptes de rejoindre sa secte.

Loin de toute farce, Heroes of Newerth a ouvert ses portes à tout le monde le 1er avril dernier. L'occasion pour tous les accros de DotA de venir essayer ce nouveau concurrent à un genre en pleine expansion. Deux équipes composées de cinq joueurs s'affrontent pour tenter de détruire la structure principale de la base adverse. Des vagues de monstres contrôlées par l'ordinateur foncent d'un camp à l'autre et peuvent être massacrées pour gagner points d'expérience et pièce d'or. Ressources indispensables pour voir son personnage gagner en puissance et débloquer ses trois sorts de bases plus sa compétence ultime. Le rythme est soutenu, les affrontements nerveux et omniprésents. Tout est fait pour capter votre attention jusqu'à la fin d'un match. Contrairement à LoL, HoN ne fait pas dans la simplicité, il calque trait pour trait son modèle DotA : des boutiques secrètes éparpillées dans un environnement fournissant de puissants objets, pas de sort de téléportation commun... Notez également qu'ici, la mort vous retire une partie de votre or. Il est donc encore plus difficile de revenir à niveau lorsque vous vous faites massacrer en boucle.

JOUEURS DU DIMANCHE S'ABSTENIR

Il va s'en dire, HoN est beaucoup plus pointu et hardcore que League of Legends. Les premières parties paraissent confuses, rapides et on a vite fait d'être dépassé par les événements. Au fil du temps on finit par prendre ses marques et là, on peut se concentrer sur l'action. Pas de surprise à ce niveau puisque l'environnement est le même que DotA. Une carte aux deux bases symétriques séparées par trois chemins identiques. Les joueurs doivent se coordonner pour surprendre l'équipe adverse afin de gagner l'ascendant dans les batailles. Le jeu en équipe est donc indispensable pour remporter la victoire. Mais je trouve que les effets visuels desservent les affrontements. Bien qu'ils en mettent plein les yeux, ils gâchent parfois la visibilité des combats. Cela dit, j'ai du mal à accrocher au design général du titre. Les goûts et les couleurs... Hormis ce détail totalement subjectif, on peut dire que HoN n'a pas vraiment de points noirs. Il va très certainement s'imposer dans les semaines qui viennent comme un acteur majeur parmi les DotA-like. LoL gardera au moins l'avantage d'être plus accessible et gratuit, contrairement à HoN qui sera vendu à 25 euros environ. À vous de choisir votre école !

> « Heroes of Newerth est beaucoup plus pointu et hardcore que League of Legends. »

Cyd

Left 4 Dead 2 ■ Marais infectés

POUR QUE LE BAIN DE BOUE RESTE UN PLAISIR

Les zombies, quand y'en a un, ça va. C'est quand il y en a beaucoup qu'il y a des problèmes. C'est fort de ce bon mot que j'inaugure la troisième partie de notre guide sur Left 4 Dead 2. Cette fois-ci, on se concentre sur la campagne Marais Infectés. **PAR DEEZ**

Quatre niveaux composent la campagne Marais Infectés. Si avec un peu de skill et de technique, les trois premiers peuvent se traverser sans trop de bobos, le final est abominablement difficile. Avec son couple de tanks en guise de cerise putride sur un gâteau infecté, le dernier niveau de cette campagne est probablement le finish le plus ardu du jeu. Faites chauffer les baskets, il va falloir courir comme pour un jour de solde.

Niveau 1 : Pays des Planches

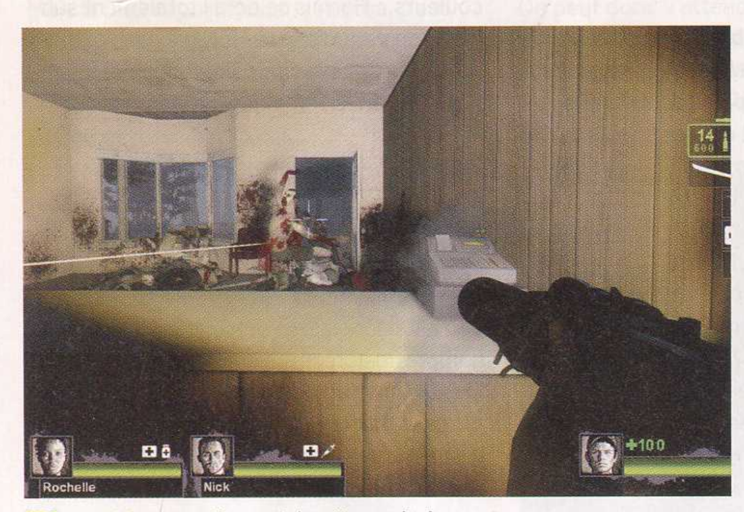
Commencez par descendre tranquillement la route jusqu'à la rivière. Fouillez chaque maison dans l'espoir de ramasser des objets de soin et d'éventuelles bombes de bile. Le premier temps fort est l'appel du ferry. Le meilleur emplacement pour résister à cette longue vague d'infectés est cette petite maison isolée [1]. La vue y est dégagée, les entrées peu nombreuses. Et il y a même un petit comptoir très utile pour échapper à l'acide des splitters. De l'autre côté du cours d'eau, la progression redevient paisible. Un dernier petit conseil : quand vous quittez la section des ponts de bois, contournez de préférence les marais par la gauche, en passant à proximité du semi-remorque couché sur le flanc, tout simplement pour profiter du sol ferme et non de l'eau boueuse qui ralentit vos déplacements. Et comme les tanks débarquent souvent à ce moment-là, mieux vaut pouvoir prendre ses jambes à son cou.

Niveau 2 : Marais

Ce niveau-là n'est vraiment pas bien compliqué. Il suffit de progresser rapidement, en restant comme toujours sur la terre ferme plutôt que dans l'eau. Faites escale à chaque bâtisse, qu'elle soit en ruine ou non, pour faire le plein de réserves. N'oubliez surtout pas la maison sur pilotis située à mi-chemin de la Safe, elle abrite très souvent des medikits [2]. En fait, la seule difficulté est l'ouverture de la porte de l'avion et la horde qui en découle. Sachez qu'à l'heure où ces lignes sont écrites, un « exploit » permet de contourner cette séquence en grimpant sur le toit de l'avion via les bagages. Mais si vous ne voulez pas tricher, ouvrez la porte et revenez camper au niveau de la petite cabane [3] que vous avez croisée en arrivant. Avec un ou deux cocktails Molotov et des tirs nourris, il est très facile de s'en sortir sans sourciller. Ça tombe bien, un succès récompense les survivants qui se sortent de cette situation sans perdre le moindre point de vie.

Niveau 3 : Cabanes

Avec ces environnements très dégagés où le danger vient de tous les côtés, ce niveau peut vraiment s'apparenter à un gros traquenard. N'hésitez jamais à balancer vos grenades et bombes de bile pour dégager la route et progresser rapidement. Servez-vous aussi si possible d'un lance-grenades pour dégommer les zombies boueux avant qu'ils ne sortent de l'eau. Comme d'habitude, tâchez d'éviter les zones inondées et faites des haltes dans chaque maison que vous croisez. Au moment d'abaisser le pont de bois qui alerte la horde [4], essayez de grimper sur le toit de la maison en face de vous. Vous n'avez que quelques secondes pour réussir, il faut donc vous dépêcher de grimper avant que le pont ne soit totalement abaissé. Une fois en haut, il est très facile de contenir les assauts des zombies. Il suffit le plus souvent de se poster à cet endroit précis puisque les infectés débarquent presque intégralement depuis le ponton situé en face de vous [5]. Attention, il



[1] Ce comptoir vous protège aussi des attaques de chargers.



[2] Un petit havre de paix idéal pour recharger ses armes et se soigner.





[3] Si vous mourez ici, retournez sur Modern Warfare 2 et laissez les adultes jouer entre eux.



[4] Go ! C'est le moment ou jamais de grimper sur ce toit.

arrive qu'un bug coince les survivants au début du pont. Alors, ne vous entassez pas les uns sur les autres et montez sur la maison de préférence en file indienne. Vous n'avez quand même pas survécu à l'apocalypse pour mourir là comme un couillon. Enfin, pour terminer ce niveau sans encombre, traversez la dernière section en restant, là aussi, le plus à gauche possible.

Niveau 4 : Plantation

Ne perdez pas de temps lors de la première partie du niveau. Foncez dans le tas en fouillant si possible les cabanes, histoire de vous gaver de pills et de ramasser d'hypothétiques cocktails Molotov. Une fois arrivé au manoir, faites le plein de munitions (un Ak-47 ou un fusil de sniper est fortement conseillé) et prenez place. Il y a différents spots envisageables : en haut des escaliers principaux [6], autour de la mitrailleuse lourde sur le balcon du premier étage [7]... Mais le meilleur emplacement reste le sommet de l'escalier latéral. Deux survivants couvrent les marches [8] tandis que l'autre binôme repousse les hordes au niveau du couloir où le sol s'est effondré [9]. Depuis cet endroit, on peut sans problème en terminer avec la première horde sans subir le moindre dégât. À l'arrivée du premier tank, essayez de l'enflammer et de jouer au chat et à la souris avec lui, aussi bien dans le manoir que dans le jardin. Ensuite, reprenez position et repoussez tranquillement la seconde horde. Les choses se compliquent à l'arrivée du tandem de tanks. Surtout, ne lancez pas de bombe de vomi, ça attirerait des zombies supplémentaires et c'est bien la dernière chose dont vous avez besoin. Si vous en avez les moyens (des bidons d'essence traînent ici et là), enflammez les deux tas de viande. Mais qu'ils brûlent ou non, le meilleur moyen de rester en vie est de sortir et de courir dans le jardin. En vous mettant accroupi, vous pouvez éviter les rochers qu'ils vous balancent [10]. Une fois les deux tanks au tapis, jetez pipes et bombes de bile aussi loin que possible avant de sprinter vers le bateau. Le chemin est long sur le ponton, surtout quand on ne possède plus qu'un ou deux HP. Alors n'oubliez jamais de conserver un peu de vomi de boomer, cela peut vous épargner une monstrueuse désillusion.

DEEZ



[5] Grande distribution de plomb au ponton ! Venez nombreux !



[6] & [7] Voici deux emplacements efficaces mais qui requièrent une coordination et une entente parfaites entre les joueurs.





[8] & [9] En couvrant ces deux endroits, les hordes de zombies ne posent plus aucun problème.



[10] À couvert ! Rocher téléguidé en approche !

Command & Conquer 4 : Le Crépuscule du Tiberium

LA LUTTE FINALE

Comme je vous le disais dans mon Top Rédac, le multi du Crépuscule du Tiberium est peuplé de joueurs qui ne comprennent rien au jeu. **Alors arrêtez de faire genre vous n'êtes pas concerné, et lisez-moi ce Au Secours.**

Allons droit au but, dans Command & Conquer 4, tout tourne autour de votre VCM, structure qui centralise toute votre production. Il constitue le pivot de vos forces, et il faut tirer le maximum de sa mobilité pour bénéficier de ses avantages en permanence. Premier principe de base : n'oubliez jamais de lancer des constructions d'unités, même quand il est en mouvement. Elles resteront bien au chaud jusqu'à ce que vous déployiez votre base. Rappelez-vous aussi que le VCM répare les troupes à proximité, sa place est donc sur la ligne de front. En outre, si votre VCM est détruit, vous pourrez toujours en commander un autre. Il est même envisageable d'envoyer son VCM se fracasser contre l'ennemi si vous comptiez changer de spécialisation ; cela prend autant de temps que de le désactiver soi-même, et l'on peut en profiter pour ralentir l'adversaire. Voyons maintenant quelques conseils propres aux différents types de VCM.

VCM d'Attaque

L'unique choix intelligent en 1 contre 1 ou en 2 contre 2. Son rôle est de prendre d'assaut les points de contrôle et de mener l'attaque sur les VCM ennemis. Il produit les unités les plus puissantes, et fournira lui-même (en tier 3) une force de frappe conséquente : No brain, no pain.

VCM de Défense

Son job consiste à défendre les points stratégiques que l'ennemi ne doit pas contester : les points centraux et les abords immédiats des zones de repop du Tiberium. Pour le joueur, il s'agit d'une course de vitesse : s'installer juste après qu'un VCM d'attaque a fait place nette, et bétonner des défenses (tourelles, bunkers, champs de mines...) à upgrader au plus vite (sans amélioration, elles ne font pas peur à grand monde). En tier 3, le VCM de Défense déploie un bouclier de protection impénétrable autour de lui où peuvent se réfugier ses alliés.

VCM de Soutien

Comme son nom l'indique, le VCM de soutien est plus là pour apporter de la logistique et des sorts pour booster ou réparer les unités alliées, que pour se battre véritablement lui-même. Son intérêt : il est le seul à disposer d'unités aériennes et notamment de bombardiers stratégiques qui font très mal. Arrivé au tier 3, le VCM camoufle les unités alliées proches. Un atout qui n'est efficace que si les joueurs coopèrent. Par exemple, si un VCM de Défense construit des tours aux abords du VCM de soutien, l'ennemi les découvrira trop tard.

SAVONFOU



Nod : La liberté par la puissance

Subtil mélange de force brute et de fourberie, le Nod balaye tout ce qui se dresse devant Kane.

VCM d'Attaque

Commencez avec le groupe suivant : deux Ingénieurs, quatre Vengeurs pour contrer les blindés ennemis, et trois Chars Scorpions qui attaqueront directement les VCM. Si l'ennemi mise tout sur l'aérien (le pauvre fou), troquez une partie des Vengeurs et des Scorpions contre des Mantes, que vous échangerez en tier 2 contre des Chars Furtifs. Quoi qu'il en soit, faites toujours une place pour le Commando Cyborg en tier 3. Un joueur habile peut se servir de sa capacité Piratage de Véhicule pour éliminer une force de blindés entière.

VCM de Défense

Vos deux unités phares du début de partie seront invariablement les Centurions et les Reapers. Vous devez également construire un maximum des fabuleuses tours Lance-Roquettes et Tourelles de Vipères. Upgradées en tier 2, elles font face à n'importe quelle unité adverse si accompagnées d'Ingénieurs. En tier 3, remplacez-les par des Colonnes de Feu qui font de monstrueux dégâts de zone, même sur les unités aériennes.

VCM de Soutien

Vous allez souffrir en début de partie, car ses unités sont d'une rare indigence. Les Cobras et les Venom, accompagnés de deux Scalpels, vous permettront de tenir le coup jusqu'au tier 3 et de dégainer les bombardiers Vertigo. Il vous faudra attaquer directement les structures, pendant qu'un VCM d'Attaque occupera les forces ennemies : imparable et surtout rapide.
En ce qui concerne les pouvoirs de soutien, usez et abusez de l'Obélisque de Vie en tier 1, déclenchez Piratage de Radar en tier 3 avant de vous mettre en marche pour un point à capturer.
Pour contrer d'autres VCM de soutien, les joueurs les plus expérimentés pourront compter sur la Salamandre. Elle est fragile, mais ses missiles sont terrifiants face à d'autres unités aériennes. À sortir si l'ennemi a tendance à trop vous bombarder. Ses bombes incendiaires sont également efficaces contre les structures de défenses de type bunker.

1 - En voilà un qui va regretter que je ne sois pas de la classe soutien.

2 - En tout début de partie pensez à vous planter le temps de produire deux ingénieurs et de commencer la récolte.

3 - Sortir un Avatar quand on est Nod est une mauvaise idée, en revanche le piquer à l'adversaire, c'est tout bénef.

4 - Les unités détruites laissent des cœurs de Tiberium : récupérez-les, c'est de l'expérience.

5 - N'oubliez jamais que seules des troupes au sol peuvent capturer des points.



GDI : La paix par la guerre

Le GDI propose des unités assez équivalentes à celles du Nod, mais garde tout de même quelques spécificités.

Le VCM d'Attaque

Probablement le moins prise de tête du monde. Deux Ingénieurs, quatre Pisteurs et trois MK II (pour les bâtiments et les unités aériennes) constituent une redoutable force de début de partie. S'il y a beaucoup de VCM de Défense en face, prenez des Loups à la place des Pisteurs, puis remplacez-les par des Bulldogs en tier 2. Parmi les quatre grosses unités du jeu (l'Avatar et la Veuve chez le Nod, le Tank Mammouth et le Mastodonte chez le GDI), le VCM d'Attaque du GDI est le seul à produire celle qui soit réellement ultime : le Mastodonte. Faites en deux s'il y a peu de joueurs dans la partie (jusqu'à 2 contre 2).
Si vous êtes nombreux, vous pouvez envisager de ne faire que ça (12 points par bestiau tout de même) et de laisser aux autres le soin de vous escorter.

Le VCM de Défense

Contrairement à l'équivalent du Nod, son efficacité repose plus sur son infanterie que sur ses bâtiments, qui ne sont intéressants qu'à partir du tier 3, avec des structures très lourdes comme le Canon à Ion et l'Artillerie Skystriker (fatale contre les VCM). D'ici là, mettez des Exoguerrières, Exofantassins et Exosoldats dans des bunkers, que vous reconstruirez fréquemment. Au tier 2, le Spartiate est un excellent tank qui donnera plus de souplesse à votre « forteresse » en se déployant où bon vous semble.

Le VCM de Soutien

Il a la chance d'avoir d'assez bonnes unités dès le départ. Une force constituée de tanks Sheppards et d'Ouragans (ou d'Orcas si votre adversaire n'aligne aucun fantassin) est une menace sérieuse. Surtout si vous déclenchez les pouvoirs Surcapacité (au début de l'engagement) et Zone de Réparation (en plein milieu). Les unités avancées sont par contre assez moyennes, et il sera hors de question de s'aventurer tout seul. En revanche, vous pourrez accompagner un VCM d'attaque à l'aide de l'incontournable bombardier Firehawk (pour bombarder les VCM), du Hammerhead (anti-véhicules terrestres) et du Thunderhead (anti-tout). Attention tout de même, vous resterez fragile face à d'autres forces aériennes.

Édito

PAR BOBA FETT

Faites chauffer les grosses cylindrées

Amis joueurs, trêve de demi-mesure ! Après des mois de vaches maigres où les constructeurs ont poliment éduqué notre fibre écologique à grands renforts de processeurs éco-efficients et de cartes graphiques orientées HTPC, l'heure est venue de faire rugir le monstre de puissance qui sommeille en chacune de nos configurations suréquipées. Nous accueillons ainsi à bras ouverts les futurs processeurs hexa-cores d'Intel et AMD et les kits de 24 Go de Ram, même s'ils ne présentent pas d'intérêt majeur dans le domaine des jeux vidéo ! La crise est définitivement enterrée : vous pouvez désormais librement consacrer un budget supérieur au PIB de la Belgique pour vous adonner aux jeux dernier cri. Processeur à mille euros, déclinaisons haut de gamme de la Radeon HD 5970 à plus de 650 euros et multiples barrettes de mémoire vive DDR-3 n'ayant rien à envier au budget de la NASA : les constructeurs sortent l'artillerie lourde et le font savoir ! Inutile de le préciser : tout cet arsenal n'est que très modestement exploité, mais quand on aime on ne compte pas, n'est-ce pas ? À moins que...



AMD lève le voile sur sa prochaine génération de chipsets

Les Phenom II X6 dévoilent leur silhouette

Si la main-basse d'Intel sur le marché des processeurs a tendance à estomper le rôle et l'intérêt d'AMD en la matière, le fondeur n'a pas encore rendu les armes, loin s'en faut ! Galvanisé par le succès de ses nouvelles Radeon HD – les seules cartes compatibles DirectX 11 à l'heure actuelle – le constructeur lève le voile sur sa prochaine génération de chipsets et de processeurs. Reportez-vous au test de l'Intel Core i7-980X à la page suivante ; si le premier processeur à six cœurs du marché rafle bien tous les suffrages dans le pur domaine des calculs bruts et des applications professionnelles, il n'offre pas des performances ébouriffantes dans le secteur des jeux vidéo. En proposant une nouvelle gamme de processeurs abordables et éco-efficients, AMD pourrait bien redorer son blason d'ici la fin de l'été et nous rappeler qu'il existe une alternative à la suprématie d'Intel. Première pierre de ce nouvel édifice, la série 8 introduit une nouvelle génération de chipsets s'articulant autour du socket AM3 et ouvrant la voie aux futurs processeurs Phenom II X6. Le chipset 890GX, couplé au southbridge SB850, constitue en effet une plate-forme riche et moderne, malgré une évolution relativement timorée. Le SB850 apporte le support natif de six ports SATA 6 Gigabit/s, là où les chipsets Intel nécessitent d'utiliser une puce externe passant par les lignes PCIe. Il supporte également jusqu'à quatorze ports USB 2.0 – il faut hélas toujours passer par un contrôleur externe pour l'USB 3, comme sur les cartes mères Intel P55 et H55. Le chipset 890GX introduit en outre une partie graphique connue sous le nom de Radeon HD 4290. Elle est compatible DirectX 10.1, assure un décodage matériel UVD 2.0 et voit sa fréquence cadencée à 700 MHz. Début mai, AMD introduira trois autres chipsets en parallèle : le 880G d'entrée de gamme et deux puces dépourvues de parties graphiques, à réserver aux plates-formes haut de gamme, le 890FX et le 870. Certes, la partie graphique de ces nouveaux chipsets n'intéressera pas les joueurs à proprement parler mais AMD fait preuve d'un dynamisme qui laisse envisager une concurrence sans répit ces prochains mois. De nombreux constructeurs de cartes mères jouent le jeu et le suivent dans cette cadence, en proposant d'ores et déjà des modèles s'articulant autour du nouveau chipset, comme l'Asus M4A89GTD Pro. Gageons que cette saine concurrence devrait rapidement faire dégringoler les prix !

Site : www.amd.com/fr

> Le SB850 apporte le support natif de six ports SATA 6 Gigabit/s et témoigne de la pugnacité d'AMD.



De nombreux constructeurs de cartes mères jouent sur les deux tableaux et proposent d'ores et déjà des modèles autour du chipset 890GX, comme l'Asus M4A89GTD Pro.



Les nouvelles gammes de Kingston ■ Kingston sort les gros pétards

L'avalanche de nouveautés côté Ram

À l'occasion de sa tournée parisienne, nous avons pu nous entretenir avec Mark Tekunoff, Senior Technology Manager chez Kingston, au sujet des nouvelles gammes de barrettes de mémoire vive. Le constructeur joue simultanément sur trois tableaux. Les joueurs soucieux de performances peuvent désormais se tourner vers un nouveau kit de barrettes HyperX 4 Go DDR-3 (2400 MHz en 1,65 V). Pour les férus de puissance et de calcul parallèle, Kingston commercialise également un kit de 24 Go (vous avez bien lu !), composé de six modules triple channel de 4 Go DDR3 à 1600 MHz. Comptez tout de même près de 1200 euros pour un tel monstre, qui ne trouve tout son intérêt que dans les applications professionnelles de traitement graphique. Plus intéressante pour les joueurs et les configurations musclées, la nouvelle série de barrettes dotées d'un module de refroidissement liquide assure une dissipation thermique avantageuse. Dernier bastion de Kingston, les barrettes « LoVo » (pour Low-Voltage) introduisent des kits dual channel à 1600 MHz fonctionnant seulement à 1,25 V et des kits 1866 MHz à 1,35 V. Avant tout destinées aux casual gamers et aux HTPC, ces barrettes présentent le suprême avantage de réduire la consommation électrique et donc le bruit dégagé. **Site : www.kingston.com**

SHOPPING

Asus booste les Radeon HD

Déjà plébiscitée lors de la génération précédente de Radeon HD, la gamme EAH d'Asus compte désormais de nouveaux rejetons, à commencer par les 5970. Ces modèles résolument tournés vers les hautes performances et les jeux vidéo s'articulent autour d'une base de cuivre (« CuCore ») pour assurer une meilleure dissipation thermique. La technologie Voltage Tweak permet en outre d'overclocker facilement la carte, afin de prétendre à un gain de près de 30 % de performances ! Comptez tout de même près de 650 euros pour le modèle le plus puissant de la gamme. **Site : www.asus.com**

BRÈVES

Creative SoundBlaster X-Fi Titanium HD

Creative soigne vos oreilles avec la dernière déclinaison de sa carte son de référence. Baptisée X-Fi Titanium HD, elle est la première carte de la marque à introduire la nouvelle génération de co-processeur X-Fi Xtreme Fidelity. Le prix de cette version de luxe devrait avoisiner les 299 euros. Le constructeur va-t-il enfin corriger la plupart des bugs liés à des pilotes obsolètes ? Réponse le mois prochain, à travers un test complet !

Nvidia 3DTV Play

Fort de son expérience avec le kit GeForce 3DVision, Nvidia s'apprête à commercialiser une suite logicielle dédiée à la diffusion en 3D. Baptisée 3DTV Play, l'application permet de lire, sur un écran compatible, du contenu en relief diffusé à partir d'un ordinateur équipé d'une carte Nvidia de série 8 ou plus récente. L'idée est ainsi d'assurer la diffusion du contenu 3D vers nos téléviseurs et de simplifier la donne pour tous les constructeurs du secteur, à commencer par Panasonic qui a signé un premier partenariat.

Logitech Performance MX

Vous êtes à la recherche d'une souris combinant l'essentiel de la technologie des dernières années ? Si vos paluches n'ont rien à envier à celles d'un ours (droitier, de surcroît !), la Performance MX de Logitech est faite pour vous. Les gamers apprécieront en particulier la technologie DarkField qui l'équipe et qui vous offre un contrôle précis du curseur sur pratiquement toutes les surfaces. De quoi jouer sur un bout de table, en LAN-Party !

De la puissance en barre, qui manque encore d'une vraie base applicative.



Constructeur Intel
Cores/Threads 6/12
Fréquence de base 3,33 GHz
Fréquence max 3,6 GHz
Gravure 32 nm
Cache L3 12 Mo
Nombre de transistors 1,17 milliard
TDP 130 W
Socket LGA 1366
Site www.intel.com
Prix 1 000 €

EN RÉSUMÉ

Le Core i7-980X est assurément le processeur le plus puissant du moment. Mais son tarif hallucinant et le gain relatif en jeux vidéo n'en font pas un achat recommandable.

PLUS
- La puissance brute
- Six cœurs et les 12 Mo de cache L3
- Consommation électrique maîtrisée

MOINS
- Le tarif inabordable
- Peu d'applications pour l'exploiter
- Un intérêt très relatif en jeux vidéo

VERDICT 15/20

Intel Core i7-980X ■ Un processeur au prix qui fait mal au core

Intel sort l'artillerie lourde

Intel prend à nouveau une franche longueur d'avance sur AMD et soigne sa vitrine technologique : ce premier processeur Gulftown à six cœurs introduit une nouvelle architecture et profite de la finesse de gravure en 32 nm pour afficher des performances de rêve. Appartenant à la gamme Extreme, le Core i7-980X reste toutefois à la portée du grand public, tout du moins au niveau de la plateforme supportée ; il s'articule autour du socket LGA 1366 et du chipset X58 – les cartes mères correspondantes s'échangent aujourd'hui aux alentours de 150 euros. Car ne cachons pas notre peine : dépourvu de la moindre déclinaison abordable, le Core i7-980X affiche un prix très dissuasif qui ne le réserve qu'à des applications professionnelles. Outre le nombre de cœurs, l'un des principaux atouts de ce processeur réside dans les 12 Mo de mémoire cache L3, contre 8 Mo pour les Core i7 9xx dotés de 4 cœurs physiques. Dans tous les tests portant sur le calcul brut et les applications multithreads, comme l'encodage de DivX, la compression de données, le chiffrement ou le traitement d'images, le Core i7-980X met une sérieuse claque à toutes les autres générations de processeurs : comptez près de 20 % de performances supplémentaires par rapport au Core i7 965 ! Mais dans les jeux vidéo, l'écart se resserre nettement pour tutoyer les performances d'un Bloomfield à 4 cœurs : la carte graphique devient alors le seul élément limitant, les jeux n'exploitant pas encore vraiment l'architecture multi-core. Véritable réussite technologique, le Core i7-980X n'est pas pour autant un achat recommandé ; attendons l'arrivée du Core i7-970, à la rentrée prochaine, pour disposer d'un modèle équivalent plus abordable.

> « Les tests de calcul brut montrent un gain de performances de l'ordre de 20 % sur la génération précédente. »

Constructeur ATI-AMD / PowerColor
Fréquence 875 MHz
Fréquence mémoire 1 225 MHz
Mémoire vidéo 1 024 Mo GDDR3
Interface mémoire 256 bits
Connectiques 2xDVI, HDMI, DisplayPort
Site www.powercolor.com
Prix 369 euros



PowerColor Radeon HD 5870 PCS+

Une carte de joueurs au bon rapport qualité/prix

Après Sapphire, c'est au tour de PowerColor de commercialiser une version modifiée de la Radeon HD 5870. Légèrement overclockée par défaut (875 MHz contre 850 MHz sur le modèle d'origine), cette carte graphique se démarque essentiellement par son système de refroidissement efficace, doté d'un ventilateur de 92 mm et d'un radiateur de quatre caloducs. On gagne ainsi près de 10° par rapport au modèle officiel d'AMD ! L'autre intérêt de cette déclinaison est de pallier la relative pénurie des 5870. Proposée à un prix tout à fait honorable, cette carte performante constitue une franche réussite pour tous les joueurs.

EN RÉSUMÉ

Performante, bien ventilée et relativement abordable, la 5870 de PowerColor a tout pour séduire. Sauf les deux connecteurs d'alimentation à l'arrière du PCB !

PLUS
- Température de 70° en usage intense
- Nuisances sonores réduites
- Le rapport qualité/prix

MOINS
- Les 2 connecteurs à l'arrière du PCB
- Un overclocking léger
- Moins bonne finition que la Sapphire

VERDICT 16/20

Constructeur Roccat
Type de clavier filaire
Dimensions 140x390x20 mm
Touches programmables 3
Pavé numérique ou pavé fléché
Fonctions : anti-ghosting, désactivation des touches Win, Tab, Maj et Caps Lock, 5 macros programmables
Site www.roccat.org
Prix 36 euros



Roccat Arvo ■ Fragueur et sans reproche

Un clavier pour joueurs au design compact

Bénéficiant d'une excellente finition et d'un design singulier, les accessoires pour joueurs de Roccat nous ont toujours séduits par leur look agressif et original. Affichant des dimensions réduites, l'Arvo s'inscrit pleinement dans cette gamme de périphériques. Idéal pour les LAN-Party, il réunit le pavé numérique et le pavé fléché ; en fonction de vos configurations de touches préférées, ce seul élément sera déterminant. Le toucher est toutefois très agréable et le clavier présente une réactivité exemplaire, à un tarif très abordable.

EN RÉSUMÉ

Avec son look agressif et ses dimensions réduites, l'Arvo séduit par son grand confort… même si un vrai pavé fléché manquera cruellement à certains joueurs.

PLUS
- Le soin apporté à la finition
- Les touches programmables
- Le confort d'utilisation

MOINS
- Le pavé fléché intégré
- Peu d'espace entre les touches F
- Place de la touche Mode Switch

VERDICT 14/20

UTILITAIRES

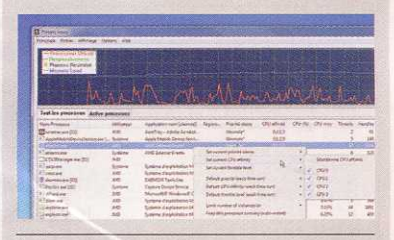
Dexpot 1.5

Non, cet utilitaire n'a pas été développé par notre bien-aimé rédacteur en chef ! Solution gratuite de bureau virtuel, ce logiciel est l'un des meilleurs du genre : pleinement compatible avec Windows 7, il emprunte les fonctions Exposé de Mac OS X pour offrir une grande ergonomie et basculer rapidement d'un bureau à l'autre. L'essayer, c'est l'adopter. **Site :** www.dexpot.de



Process Lasso 3.82

Tel un cow-boy des temps modernes, attrapez tous les processus trop gourmands au lasso et remettez-les dans le droit chemin : cet utilitaire vous permet de gérer finement leur exécution, en définissant des priorités. Le mode automatique vise à doper l'autonomie d'un PC portable et à vous restituer un plein contrôle de votre machine lorsqu'un processus accapare trop de ressources. **Site :** www.bitsum.com



Predator 2.1

Vous n'appréciez pas qu'un collègue vienne trifouiller dans votre PC lorsque vous quittez votre machine entre deux frags ? Grâce à Predator, vous créez facilement une clé USB qui agit comme un véritable cadenas numérique. Il faut impérativement qu'elle soit enfichée dans votre ordinateur pour utiliser votre session Windows. À réserver aux férus de sécurité. **Site :** http://tinyurl.com/predator21



Surveiller son alimentation

Plantages intempestifs ? Si l'on pense souvent à un processeur ou une carte 3D qui surchauffe, on oublie systématiquement la mort à petit feu de son alimentation. Explications.

DURÉE
60 minutes
NIVEAU
✓ Facile
MATÉRIEL
✓ HWmonitor
✓ 3D Mark
✓ Tournevis

Si l'on nous rabâche à longueur de journée qu'il faut que l'on ait une alimentation équilibrée, on ne parle jamais assez de celle de nos PC. Et pourtant ! On ne s'intéresse à ces grosses boîtes que lorsqu'elles lâchent et qu'il faut les changer.

Y'en a pour tous les goûts

Dans un monde informatique rempli de 1 et de 0, l'alimentation est une relique analogique, qui peut marcher à moitié. Techniquement le but d'un bloc d'alimentation n'est pas très compliqué : transformer le courant (alternatif) qui sort de votre mur en quelque chose d'utilisable par le PC. Des tensions continues, comme ce qui sort de piles ou de batteries. Et à l'image des piles qui ne sont jamais à la bonne taille ou à la bonne tension, le bloc d'alimentation essaye d'en proposer pour tous les goûts : +3.3, +5, +12 volts pour les tensions les plus courantes. Si tout est si simple, où est le problème ? Le travail de transformation effectué n'est pas vraiment une science exacte. Un peu au-dessus, un peu au-dessous, il y a un petit côté loterie. Et plus vous « tirez » dessus, par exemple en jouant avec une carte graphique dans votre PC, plus il peut arriver que les tensions s'écroulent. Et que tout plante de manière quantique, sans prévenir, sans véritable raison apparente, et en faisant croire qu'il s'agit de la faute d'autre chose (Windows, le pilote de votre carte 3D, etc.). Un vrai cauchemar. Heureusement, le PC a une certaine marge de manœuvre, il n'est pas pointilleux au millivolt près. Tous les composants informatiques doivent accepter de fonctionner avec une déviation de 5 %, vers le haut ou vers le bas, des tensions. En clair, dans le cas du +5 volts, votre bloc d'alimentation a le droit de fournir entre 4.75 et 5.25 volts.

> « Un peu au-dessus, un peu au-dessous, il y a un petit côté loterie… »

Un courant pas très stable, c'est plutôt courant !

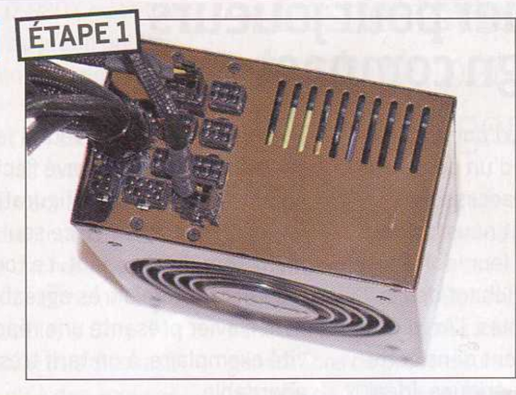
Et si vous portez vos yeux sur la page de droite, nous vous expliquons comment vérifier que tout paraît normal. Deux remarques cependant, la première est liée aux cartes graphiques qui consomment beaucoup de watts. Pour des raisons historiques, le 12 volts doit être découpé en de multiples « rails » de 20 ampères. Souvent ce n'est pas le cas et tout sort du même endroit, mais parfois certaines protections existent. Si votre carte 3D nécessite deux connecteurs d'alimentation, essayez de les connecter sur deux rails différents (voir en dessous). L'autre remarque concerne la source. Si l'on blâme facilement les blocs d'alimentation pour tous nos maux, c'est peut-être le courant qui sort de votre prise qui n'est pas stable. C'est plus courant qu'il n'y paraît, même en grande agglomération. Pour combattre ce fléau, il existe des blocs de prises spécifiques qui permettent d'éviter les surtensions et de « lisser » le courant. Vous les trouverez chez tous les revendeurs informatiques et dans les grandes surfaces pour quelques dizaines d'euros. Un investissement qui peut faire la différence sur le long terme.

C_WIZ

PAS À PAS

1/ Ouvrez votre boîtier et vérifiez si vous disposez d'une alimentation modulaire. Si c'est le cas, branchez les câbles de votre carte 3D sur deux connecteurs opposés. **2/ Si votre bloc n'était pas modulaire,** comptez les connecteurs d'alimentation 3D (6/8 broches). **3/ Si vous n'avez pas d'autres câbles que ceux déjà branchés,** refermez votre boîtier. **4/ Marquez vos câbles et changez un seul des deux connecteurs de la carte 3D.** Recommencez jusqu'à obtenir des tensions stables.

ÉTAPE 1

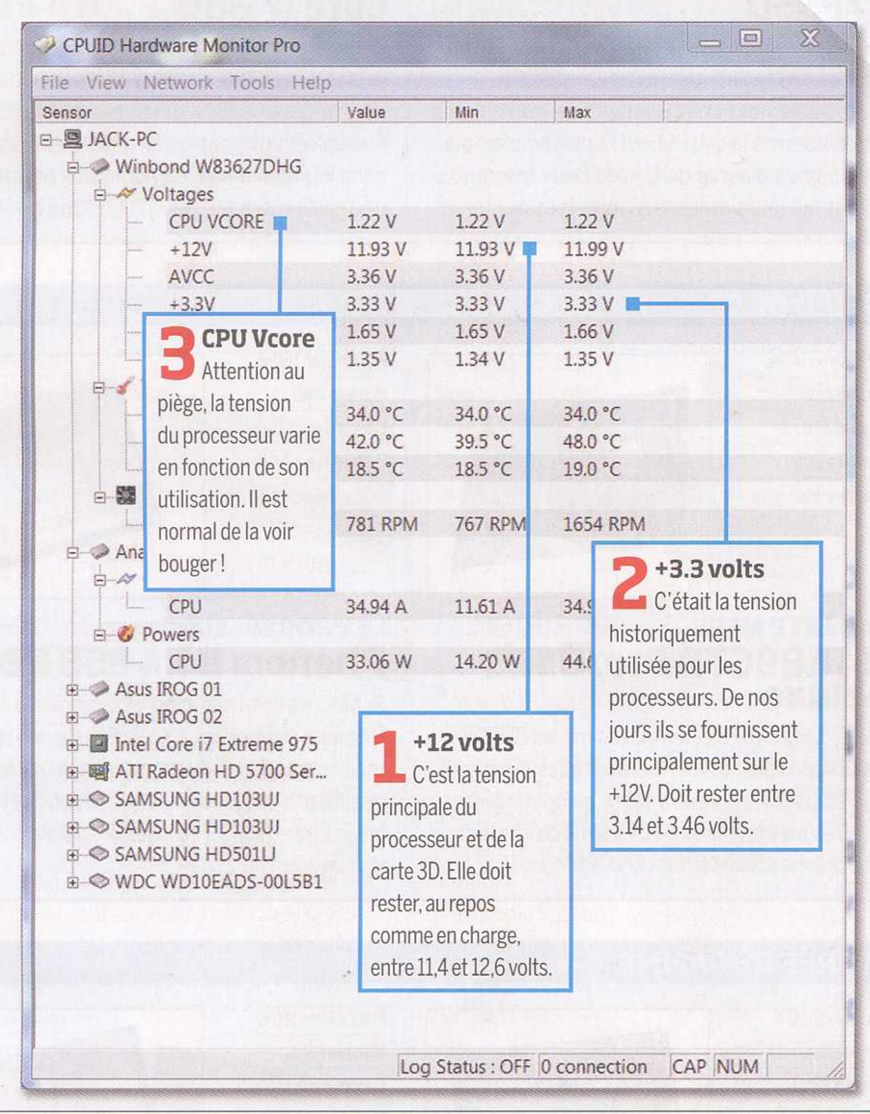


ÉTAPE 2



3 points clés
Tester la stabilité de son alimentation

Nous utilisons ici Hardware Monitor, Prime 95 et 3D Mark pour stresser au maximum votre bloc d'alimentation.



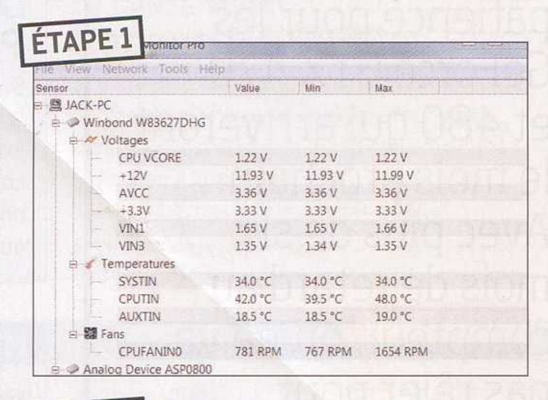
3 CPU Vcore Attention au piège, la tension du processeur varie en fonction de son utilisation. Il est normal de la voir bouger !

2 +3.3 volts C'était la tension historiquement utilisée pour les processeurs. De nos jours ils se fournissent principalement sur le +12V. Doit rester entre 3.14 et 3.46 volts.

1 +12 volts C'est la tension principale du processeur et de la carte 3D. Elle doit rester, au repos comme en charge, entre 11,4 et 12,6 volts.

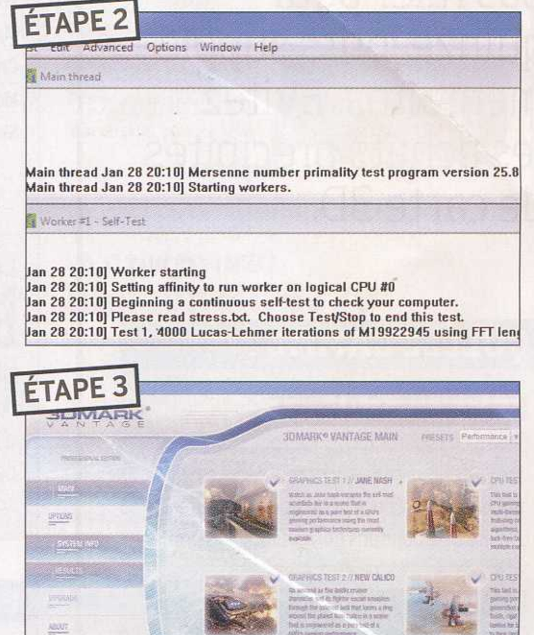
1/ Lancez Hardware Monitor et regardez les tensions comme indiqué ci-dessous à gauche. **2/ Lancez Prime 95, choisissez « Just Stress Testing »,** puis laissez les options par défaut et lancez le bench. **3/ Installez 3D Mark Vantage et lancez le bench en mode Performance ou Extrême.** Une fois terminé, regardez les colonnes « Min » et « Max » dans HWmon et vérifiez qu'elles restent dans les seuils. Si elles sont trop basses, l'alimentation peut être en cause.

ÉTAPE 1

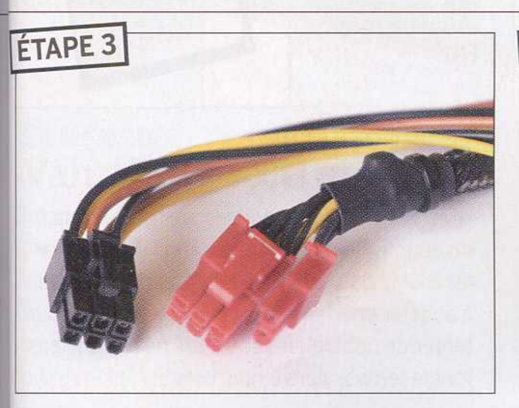


ÉTAPE 2

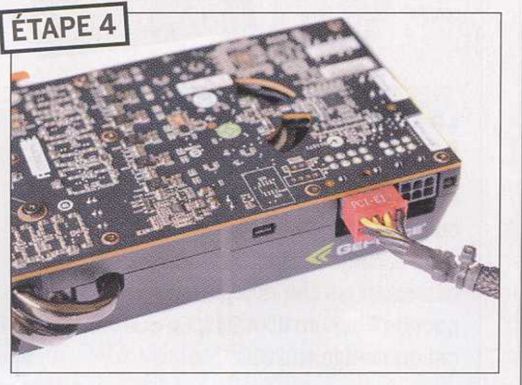
ÉTAPE 3



ÉTAPE 3



ÉTAPE 4



À RETENIR

Comme toujours, quand tout marche bien, il est inutile d'aller trifouiller dans son PC. La procédure que nous vous expliquons permet d'isoler les problèmes liés à une alimentation défectueuse si vous expérimentez des plantages inexplicables. N'oubliez pas non plus que comme toutes les sondes informatiques, il arrive que certaines lectures soient fausses ou que certaines tensions soient inversées dans Hardware Monitor. Si le +12V indique 5 volts, c'est simplement une inversion de lecture, votre PC ne pourrait pas booter !

TOP HARD

Encore un peu de patience pour les GeForce GTX 470 et 480 qui arriveront le mois prochain. Avec plus de six mois de retard au compteur, on ne va pas râler pour quinze jours supplémentaires. Évitez les achats précipités de carte 3D.

C_WIZ

QUELLE GAMME ?

HAUT DE GAMME
Ce n'est pas parce qu'on a les poches pleines que l'on doit faire des dons aux services marketing des constructeurs informatiques. L'utilité et le bon sens doivent toujours primer !

MILIEU DE GAMME
Comme les Pokémon qu'affectionne tant Yavin, cette configuration aura pour but d'évoluer en changeant, de-ci de-là, les pièces fatiguées en profitant des soldes.

ENTRÉE DE GAMME
Budget serré ne veut pas dire impossibilité de jouer. Au contraire, on trouve de quoi monter des machines très correctes pour quatre bouchées de pain.

LES PRIX
Ils sont indiqués sans boîtier, alimentation, DVD ou écran, ce sont en effet les éléments que l'on conserve le plus facilement d'une configuration à l'autre. Rajoutez 300 euros si vous n'avez rien.

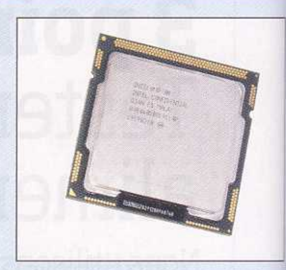
HAUT DE GAMME

Prix Environ 135 €
Marque Asus
Chipset P55
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
P7P55D
Si cette P7P55D reste notre carte de prédilection pour sa facilité de montage, notez qu'il existe également chez Gigabyte de très bonnes cartes comme la GA-P55-UD3 disponible pour une poignée d'euros de moins. Deux marques qui ont fait leurs preuves avec le temps.

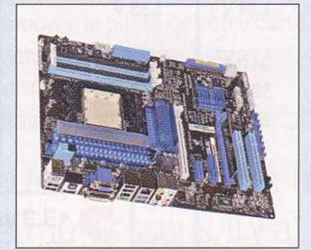
Prix Environ 240 €
Marque Intel
Cœurs 4 (8 avec HT)
Fréquence 2.8 GHz
Site www.intel.com



LE PROCESSEUR
Core i7 860
Deux alternatives pour vous : la première est le Core i5 750, sous les 180 euros. L'autre, c'est le Core i7 980X et ses 6 cœurs à 3.33 GHz. À reserver aux gens qui ont 1000 euros de trop dans leur portefeuille. Il nécessite, attention, une carte mère X58 en socket 1366 !

MILIEU DE GAMME

Prix Environ 140 €
Marque Asus
Chipset 890 FX
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
M4A89GTD Pro/USB3 Deluxe
USB3, Serial ATA 3.0, les cartes mères 890GX ont un tas d'avantages, même si elles disposent d'un chipset graphique intégré qu'on n'utilise pas. Des cartes mères 890FX sans ce chipset sont prévues, mais à quoi bon attendre ?

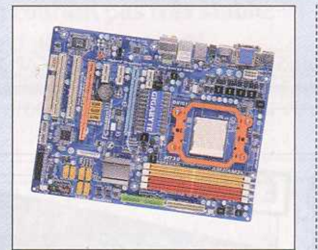
Prix Environ 160 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.4 GHz
Site www.amd.com



LE PROCESSEUR
Phenom II X4 965 BE
Si AMD ne vend pas encore de processeurs 6 cœurs, ce Phenom II X4 965 reste une des meilleures affaires du moment avec un rapport qualité prix exceptionnel. Après tout, c'est ce qui fait la force d'AMD. Prévoyez un radiateur efficace si vous souhaitez overclocker.

ENTRÉE DE GAMME

Prix Environ 70 €
Marque Gigabyte
Chipset 785G
Mémoire DDR3
Site www.gigabyte.com.tw



LA CARTE MÈRE
MA785G-UD3H
Pas besoin de fioritures comme le Serial ATA 3 ou l'USB 3.0, on va à l'essentiel avec une carte simple, complète, efficace, et qui permet de débloquer les cœurs si jamais vous n'optez pas pour un Phenom II X4 945. Ce que l'on trouverait dommage en 2010.

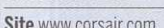
Prix Environ 140 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.0 GHz
Site www.amd.com

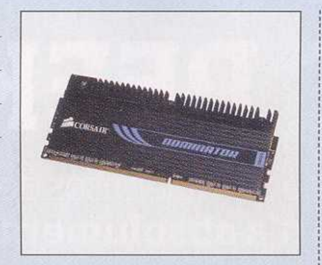


LE PROCESSEUR
Phenom II X4 945
AMD fait des efforts sur ses prix et, du coup, on augmente notre configuration pour s'offrir les 3 GHz du X4 945. La tactique qui consiste à acheter un Phenom II X2 555 à 3.2 GHz pour tenter de débloquer ses cœurs ne marche pas tout le temps, alors à quoi bon…

BUDGET 1030 €

Prix Environ 125 €
Marque Corsair
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.corsair.com





LA MÉMOIRE
XMS3 DHX 4 Go

1.5 volt, c'est la tension à laquelle doit fonctionner normalement la DDR3. Si vous voyez des barrettes vendues pour 1.7 ou 1.8 volt, dites-vous que l'on vous vend le droit d'overclocker des modèles moins chers. Le marketing tuera l'informatique, c'est une certitude.

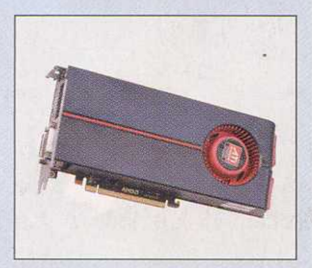
Prix Environ 210 €
Marque Intel
Taille 80 Go
Type Mémoire flash
Site www.intel.com



LE DISQUE DUR
X-25 M 80 Go

La star des SSD continue d'exister. Ce n'est pas le plus rapide en écriture, mais en lecture il domine, et c'est le seul point qui compte lorsque l'on joue. OCZ propose des modèles alternatifs honnêtes si vous trouvez que vous donnez déjà assez d'argent à Intel.

Prix Environ 320 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com

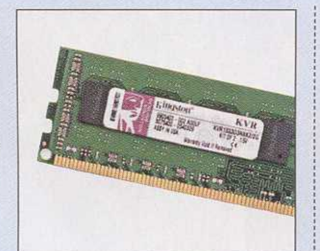


LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5850

320 euros, c'est le prix « courant » de cette 5850 aujourd'hui à cause de la pénurie qui persiste. C'est énervant car la carte avait été annoncée à la bagatelle de 70 euros moins chère. Espérons que les cartes de Nvidia ne subiront pas les mêmes pénuries et hausses.

BUDGET 615 €

Prix Environ 100 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Comme toujours, l'on privilégie les modèles « Value » des constructeurs qui vont à l'essentiel. Les points à vérifier sont une fréquence de 1333 MHz, un CAS 9, le tout à une tension de 1.5 volt. Samsung, Corsair et Kingston sont nos marques favorites, même s'il y en a d'autres.

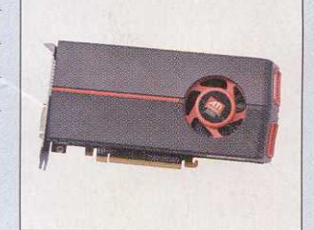
Prix Environ 75 €
Marque Western Digital
Taille 1 To
Type Plateaux
Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR
Caviar Green

Comme toujours on privilégie le silence et des performances correctes avec ce Caviar Green qui du haut de ses 5400 tours fait mieux que les générations précédentes en 7200 RPM. Pour ceux que le silence ennuie, le Caviar Black est la solution pour 10 euros de plus.

Prix Environ 140 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com

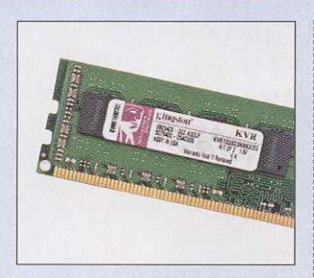


LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5770

Interdiction formelle de toucher une Radeon HD 5830 de près ou de loin. Elle est vendue horriblement chère, et ses performances sont catastrophiques. Seulement 15% en pointe par rapport à la 5770 pour plus de 80 euros supplémentaires, c'est honteux.

BUDGET 460 €

Prix Environ 100 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Impossible de réduire le budget mémoire qui est déjà bien serré. Comme toujours, et ceci pour toutes nos configurations, nous vous conseillons fortement d'opter pour la version 64 bits de Windows 7 afin de pouvoir profiter plus sereinement de vos 4 Go.

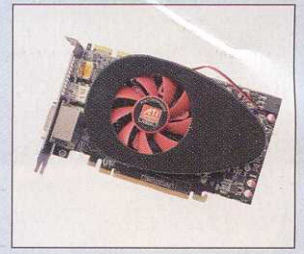
Prix Environ 45 €
Marque Samsung
Taille 500 Go
Type Plateaux
Site www.samsung.com



LE DISQUE DUR
Spinpoint F3

Rapide et silencieux, le Spinpoint F3 a l'avantage de ne disposer que d'un seul plateau. Moins de frottements, moins de bruit, le tout pour un prix réduit. Comme toujours, d'autres alternatives existent dans les grandes marques que sont Seagate, Maxtor, Western et Samsung.

Prix Environ 105 €
Marque AMD/ATI
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site ati.amd.com



LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 5750

Préférez les cartes qui disposent d'un ventilateur à 3 fils si c'est possible, même si elles sont souvent vendues 15 euros plus cher. Cela rend le fil coûteux, mais ça veut dire que la vitesse du ventilateur sera régulée en fonction de la chauffe de la carte.

MAI 2000

ET POKE ET PEEK

Il y a trois trucs que je déteste dans la vie : les chemises de Savon, les banquiers et l'apiculture. **Ça n'a absolument aucun rapport avec le Joy 115,** mais ça commence à bien faire ! Ton tailleur Savon, il est aveugle ou manchot ?

En mai 2000, tandis que ce farceur de Vladimir Poutine, alias l'homme au sourire invisible, prenait les rênes de la Russie, la rédac abuse de l'alcool de pingouin († R.I.P.). Mon accusation est gratuite, mais il suffit de jeter un œil sur les news de ce Joy 115 pour s'en convaincre. Nous y apprenions en vrac : que les Balladuriens sont les citoyens les plus cyber, qu'Edouard Balladur, lui, ne connaît rien à l'internet, que Baldur's Gate II est sur les rails, ou que le net est un danger qui menace « d'engloutir l'Humanité en créant une société sans âme ». Sur une graveleuse vignette de Couly, on peut même apercevoir l'amical Bilbo, amateur éclairé de tabacs exotiques (c'est important !), proposer une pipe à un Gandalf ravi (vous voyez). Pas de doute, l'alcool de pingouin, ça tabasse les neurones.



FULL TROIDAY POWAA !

La rédac est donc en forme, et il faut bien ça car Shogun Total War et blagues mises à part, il n'y a pas grand-chose pour faire rêver le gamer. Entre Fourmis et Guy Roux Manager 2000, on peut même dire que le médiocre le dispute à l'infâme. Heureusement, la fin du mag est plus intéressante. En effet, la bêta du mois, c'est Ground Control, un bon gros RTS de Massive Entertainment. Dans un paragraphe intitulé Plein les yeux, l'ami Ackboo s'extasie devant les ombres des nuages, un « effet graphique subtil et très classe ». Autant l'admettre, comme nombre de jeux full troiday d'il y a dix ans, GC a salement vieilli.



Allez, on bombarde Paris les gars !

Pourtant, l'exergue est clair : « Tout fleure bon le perfectionnisme, la minutie du détail, et la volonté de donner au joueur une grosse claque graphique ». Un éloge éclatant, illustré par quelques screens où d'improbables chars cubiques côtoient quelques arbres taillés en Tour Eiffel ; une maladie végétale sans doute très rare. Quoi qu'il en soit, Ackboo sait qu'il tient là un futur hit du STR.

EN PYJAMA ?

Quelques pages plus loin, Bob Arctor nous touche deux mots d'une petite bêta prometteuse modestement intitulée Diablo II. Grosso modo, ça a l'air très bien, et en plus Blizzard lui a promis de lutter contre les PK. No comment. Sinon, GDC oblige, la rubrique Matos déborde littéralement de cartes. D'ailleurs, un gigantesque duel se prépare entre la GeForce 2 GTS de Nvidia et la Voodoo 5500 de 3dfx. Doc Caféine en frémit d'impatience, mais : spoiler ! À la fin, 3dfx finira par crever d'une banqueroute inopinée (avant de se faire racheter par Nvidia). « Dommage quand on y repense », me disais-je en tournant rêveusement quelques pages et là… le choc ! Je tombe par accident en rub Loisir, sur un texte où Kika chronique Les Bananes en Pyjama, un logiciel ludo éducatif où des bananes se baladent sur la plage… en pyjama. Bordel ! Ils faisaient des ventes en gros sur l'alcool de pingouin à l'époque ?

LUCKY



Raaaah... Guy Roux m'a « tuer » !